
AMSTRAD
PC
MAG JEUX DE L'ETE
PRODUITS :
• PREMIER CHOIX
• TURBO SCREEN
• SAMPLER
DOSSIER
SGBD
BASES DE DONNEES
le panorama complet
N°10 25 F
MENSUEL
JUIL/AOUT 88
ISSN : 09812571 - 7 FS - 180 F LUX - 7 $ CAN - 180 FB.
M 3224 - 10 - 25,00 F
3793224025009 00100
LA MICRO PROFESSIONNELLE A DIMENSION PERSONNELLE

FRAMEWORK PREMIER
LE LOGICIEL INTÉGRÉ N° 1

Framework est le logiciel intégré le plus vendu en France. Nombre de grandes entreprises et administrations ont choisi Framework comme unique logiciel de bureau. La version Framework Premier, spécialement réalisée pour les PME et professions libérales, emporte un immense succès. Pour 990 Francs H.T. vous disposez de toutes les fonctions qui vous sont nécessaires : tableur, graphique, traitement de texte, fichier, mailing. De plus, Framework Premier comporte des fonctions originales comme la table des matières pour ordonner vos idées et vos documents et un langage de programmation pour les plus qualifiés. Framework Premier est un logiciel de classe internationale qui a été élu logiciel de l'année en France et qui fait partie d'une lignée de logiciels créés par Ashton-Tate, distribués et garantis par la Commande Électronique.

Pour 50 Francs TTC, la Prise en main de Framework Premier, avec sa disquette et son livre de 133 pages vous permettra de vous initier et évaluer Framework Premier, le numéro 1 des logiciels intégrés.



BON DE COMMANDE
DE LA PRISE EN MAIN FRAMEWORK PREMIER (50 francs TTC)

Offre valable jusqu'au 31 juillet 1988.

Retournez ce bon à :
La Commande Électronique - 7 rue des Prias - 27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL
Tél. : 32 52 54 02 Télex : 180 855 Fax : 32 52 54 46

Cochez le format de disquette désiré : ☐ 5"¼ ☐ 3"½

M/Mme : .... Prénom : ....
Société : .... Fonction : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Tél : ....

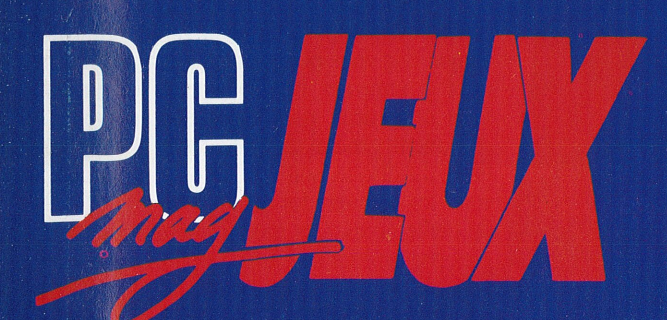
Vous commande .... ouvrage(s) de prise en main au prix unitaire de 50 F (TTC) franco de port.
Règlement par chèque joint à la commande. Supplément de 30 F pour le contre-remboursement.

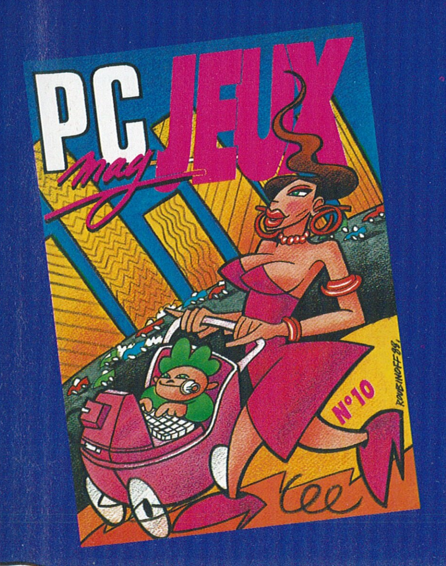
AMS PC 10



SOMMAIRE







AMSTRAD PC MAG est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Philippe LAMIGEON
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Chefs de publicité : Frédérique COINTROT, France MOCQUERY, assistées de Mona FATOUHI, Tél. 49.85.05.43 - **Rédaction** : Denis JARRIL, Robert BARBE, Pierre VALLS **Ont collaboré** : Nathalie BOISSON, Jean-Philippe LEROY, Jean-Baptiste RICHARD, Eric de LHAYRIE, Pierre ZIMMER, Eryk SCHMID, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Eric TENIN, Brice DEFEYER - **Illustrations** : Didier ROUBINOFF - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements** : Mona FATOUHI - 1 an : 11 numéros 230 F - **Concept visuel** : Didier LEVALLOIS - **Photocomposition/Maquette** : KASS - Nathalie LEGAY - Tél. 42.94.05.15 **Photogravure** : CSM Tél. 42.94.04.40
Impression : SIMA Torcy

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays). SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos : Bruno RAOUX
Couverture : Photo Jean-Pierre APPELIS, Direction Artistique Hélène LIGET

ERRATUM : SUR ENCART "AMSTRAD" P.51 : LIRE 3990 FTTC AU LIEU DE 3790 FTTC

VIRGIL EST NÉ !

Louis Vilde, âgé aujourd'hui de 21 ans (il a obtenu une licence d'informatique de gestion et continue ses études en vue du concours Telecom), présente à ce jour un deuxième produit sous le label L.V.I., sa (!) société d'édition. VIRGIL, l'intégré financier, est un logiciel original, dont on peut dire qu'il n'a pas de concurrent direct à ce jour, qui permet de résoudre les problèmes que rencontrent les entreprises dans leur gestion opérationnelle. Il est composé de quatre parties distinctes : le calcul financier, regroupant emprunts et mathématiques financières ; les statistiques (graphiques ou simulations, suivant cinq formes de tests connus, tel Ki-Deux etc.) ; l'analyse financière, comprenant politique d'investissement et analyse de projets en terme de rentabilité financière ; et, enfin, une partie optimisations, utilisant pour la résolution de problèmes complexes (calculs micro-économiques) une méthode d'optimisation matricielle (dérivée de la méthode du Simplexe avec interface statistique et probabilitaire sur le temps de recherche). Ce logiciel très ciblé s'adresse, en particulier, aux directeurs financiers, directeurs commerciaux, experts-comptables, banques, audits financiers et PMI-PME. Ce logiciel est entièrement contrôlé par Role et sa résolution de matrices par statistiques en fait un outil hyperrapide en comparaison de logiciels plus classiques. Une très bonne impression sur ce logiciel, crée par un jeune homme talentueux, qui a su s'allier avec une société de distribution dynamique, Innelec, dont la réputation n'est plus à faire. A voir en détail dans un prochain numéro...

Prix : 4 900 F HT

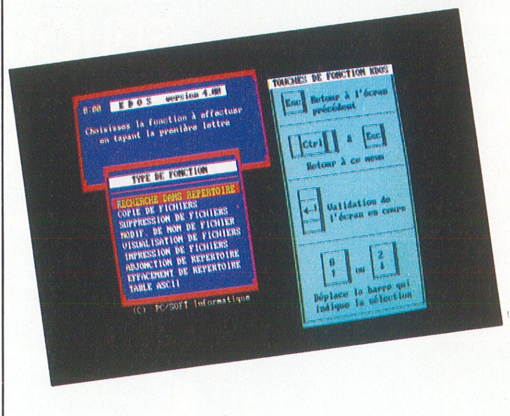
COLLINS S'INFORMATISE

Que diriez-vous de mettre un dictionnaire bilingue dans votre PC ? C'est maintenant possible. Grâce à Collins on-line, vous disposez d'un dictionnaire résidant français-anglais. Il vous permet de localiser des termes et des expressions comprenant jusqu'à cinquante caractères, de sélectionner des traductions qui seront insérées directement dans le texte sur lequel vous travaillez, et de copier en une seule commande les traductions choisies. 35 000 traductions sont mises à votre disposition. Ce dictionnaire possède aussi des glossaires personnels que vous pouvez consulter simultanément avec le dictionnaire. Collins on-line nécessite un disque dur disposant d'un espace libre d'au moins 3,6 Mo et de 150 ko de mémoire centrale, en plus du traitement de texte utilisé. Un outil appréciable pour le mailing bilingue.



SOYEZ STAGES

Euratec a créé des stages de formation s'adressant aux ingénieurs, aux informaticiens, aux chefs de projets, aux analystes, aux chercheurs et aux universitaires. Il existe deux types de stages ; tout d'abord, un stage général de trois jours conseillés aux personnes ayant une bonne connaissance en matière de programmation structurée et des notions d'algorithmes. Pour les personnes ne bénéficiant pas de telles connaissances, une journée supplémentaire est prévue afin de bien assimiler le langage ADA. Un autre cours est prévu pour les personnes ayant déjà suivi le stage général ou programmant déjà en ADA. Ils sont spécifiques gestion de tâches et ADA orienté.
Une part importante de chacun de ces séminaires est consacrée à des travaux pratiques sur PC. Les stagiaires découvriront ainsi les possibilités de la programmation ADA sur des applications simples et concrètes. Ces stages vont de six mille à huit mille francs.
Le logiciel comprend non seulement une disquette 5,25 pouces et une 3,5, mais aussi un câble null-modem permettant le transfert.



LE DOS AU MENU

Si l'accès aux applications présentes sur votre disque dur vous pose des problèmes, voici de quoi y remédier rapidement. KDOS+menu vous offre deux possibilités, soit la création d'un menu général d'appel à toutes les applications du disque, soit une façon simple d'exécuter les commandes du DOS. Il prévoit plus de trente accès. Ces modifications sont protégées par un mot de passe. L'option ainsi créée apparaît alors au menu principal et peut être rapidement utilisée, soit par une touche soit par un menu. KDOS+menu permet également la création de sous-menus lorsque les trente possibilités se révèlent insuffisantes. Dans ce cas, chaque option du menu principal peut faire appel à un sous-menu. Les utilitaires DOS que propose KDOS+menu sont : la recherche d'un fichier dans un repertoire, la copie, la suppression, la modification de nom, la visualisation ou l'impression d'un fichier, l'adjonction ou l'effacement d'un répertoire et la visualisation de la table ASCII. Et une petite surprise, KDOS+menu sait trier les fichiers par nom, extension, taille ou date de création. KDOS+menu se fait aussi remarquer par son Utilitaire de sauvegardes avancées (USA) ; celui-ci compare les fichiers de la source avec ceux de la destination et ne sauvegarde que ceux qui ont été modifiés ou bien les nouveaux fichiers. KDOS+menu est un produit PC Soft disponible pour la somme de 1 490 F HT.

L'UNION FAIT LA FORCE

Un G.I.E. (Groupement d'intérêt économique) vient de voir le jour. Les membres fondateurs en sont Biomédia S.A., TITN Alcatel, Hatier, Philips-Portenseigne et Cedrom. L'objet de ce G.I.E. est de contribuer au développement de l'utilisation de l'imagerie électronique médicale, de favoriser des recherches communes, d'analyser les marchés de la communication interactive dans les domaines scientifiques et médicaux, d'élaborer tout système technologique favorisant la diffusion, l'enseignement, la formation et l'information des communautés professionnelles et du grand public, et enfin de développer, sur le plan national et international, des actions visant au rassemblement des industries du monde de l'imagerie scientifique et médicale, quelles qu'en soient les applications. Souhaitons longue vie à cette entreprise, et qu'elle nous fasse de nombreux petits logiciels.

A L'AIDE PC SOFT

La société PC Soft sort un petit produit qui devrait réjouir les programmeurs. En effet, il s'agit d'un générateur de documentation et d'aide en ligne. Cette aide créée s'appelle facilement grâce à une combinaison de touches définie par l'utilisateur. De plus, HS-Aide ne prend pas beaucoup de place, un petit module de 10 ko résidant gère l'aide créée. Et, ouvrez bien vos oreilles, aucune redevance n'est à payer lorsque l'on décide de commercialiser un programme bénéficiant des applications de ce générateur d'aide. Ce logiciel possède aussi un éditeur d'écran qui, malgré sa puissance, reste simple d'utilisation. Un bon outil pour les bidouilleurs qui veulent pour leurs programmes une finition impeccable, ou pour les utilisateurs de tableurs voulant documenter leurs tableaux. Il en coûtera quand même 4 400 F HT pour la version complète et 2 400 F HT pour les possesseurs de High Screen.

AIDE EN LIGNE

Le GESTIONNAIRE D'AIDE EN LIGNE est un module résident en permanence en mémoire qui gère l'appel et le parcours de l'aide.
(ce module peut être déchargé de la mémoire)

Trois informations lui sont nécessaires
- la touche d'aide utilisée
- le nom du fichier d'arborescence
- le point d'entrée dans l'arborescence

Chacun de ces paramètres peut être défini au lancement du module de gestion de l'aide en ligne, ou modifié durant l'exécution de votre application.

La TOUCHE D'AIDE peut être une touche de fonction ou une touche quelconque utilisée en combinaison avec les interrupteurs [Ctrl] ou [Alt].

Chaque écran de l'arborescence peut être choisi comme POINT D'ENTREE, affiché en premier lors de la demande de l'aide.

INDEX ⟸ se brancher ici
COMPTA FACTU CLIENT
SAISIE

RESULTAT DU CONCOURS DE L'INTEGRALE PC

Eh oui, on connaît enfin les trois gagnants du concours organisé par Amstrad en collaboration avec les sociétés Priam et Micro Application : il s'agit de Eric Azais, qui gagne une 205 Junior, de Danièle Henry (absente sur la photo), qui gagne un magnétoscope Amstrad 4008 VCR, et de Eric Leture, qui gagne un magnétoscope Amstrad 4006 VCR. Comme on peut le voir sur la photo, les gagnants on l'air d'apprécier les lots, à moins que ce soit la compagnie de Mme Vannier (Amstrad) et de MM. Olivier (Micro Application) et Maurice (Priam). Je rappelle brièvement que l'Intégrale PC comprenait trois softs : Evolution version sunset, un traitement de texte de Priam, Calcomat, un tableur, et Superbase, une SGBD de Micro Application. De quoi commencer plus qu'honorablement à travailler sur son PC.



AMSTRAD RELIE LES PC



Le nouveau logiciel d'Amstrad, Link Master, permet de faire passer des données d'une machine possédant un lecteur 3,5 pouces à une machine ayant un lecteur 5,25 pouces et réciproquement. Eh oui, vous ne rêvez pas, vous allez enfin pouvoir vous servir de votre PPC et transférer vos données le soir sur votre PC. D'un maniement simple, il vous faudra tout de même enlever votre SideKick si vous l'avez en résidant, car Link Master s'appelle aussi en appuyant sur les deux touches Shift. Pour annuler SideKick, faites Ctrl Home, Ctrl End. Voilà qui a mis toute la rédaction sur le pied de guerre, chacun voulant rentrer chez lui avec le PPC pour taper ses textes "at home".

Le prix de Link Master devrait se situer entre 200 et 220 F.

PREHISTOIRE ET HISTOIRE DES ORDINATEURS

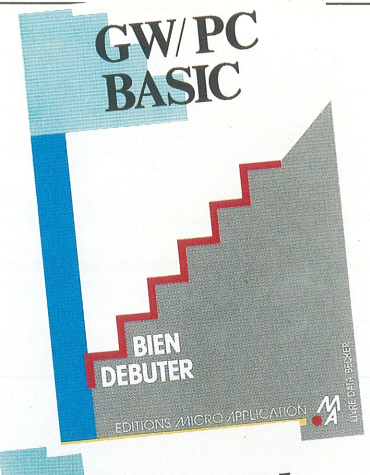
C'est le titre du livre de Robert Logonnière, paru aux éditions Robert Laffont, qui s'est vu attribuer le grand prix de la littérature micro-informatique 1988. Le jury de ce quatrième grand prix a couronné un ouvrage de référence passionnant, qui raconte l'épopée méconnue de l'emblème du vingtième siècle : l'ordinateur. De la logique binaire du Yi-king des Chinois, des machines de Leibniz et de Pascal à celles de Babbage et d'Hollerith. Robert Ligonnière, économiste de formation et passionné d'informatique, nous fait partager les recherches et les rêves d'inventeurs obstinés, dont les chimères se sont transformées en réalités techniques et économiques. Tout, tout, tout, vous saurez tout sur les ancêtres de votre PC chéri, en lisant *Préhistoire et Histoire des ordinateurs*, de Robert Ligonnière.

MIDI SONNE SUR VOTRE PC

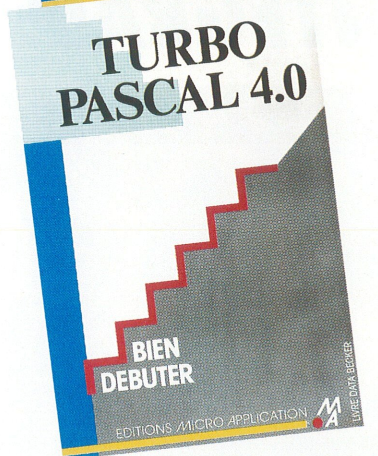
La société A.E.M. propose un produit destiné à tous les fanas de musique : Midi Pac. Pour 1500 francs TTC, vous pourrez disposer : d'une interface Midi + une interface manette de jeux; d'un logiciel (non protégé en trois diquettes), contenant un programme d'enregistrement et de traitement de lecture de partitions musicales; d'un programme de gestion et d'édition de partitions musicales et d'un programme de gestion des sons au format DX7 (Yamaha), ainsi que de nombreux utilitaires pour les habitués du Basic, du Pascal et même de l'assembleur. Bref, un produit alléchant que nous nous ferons un plaisir de tester dans nos colonnes. Pour tout renseignement complémentaire, contactez **A.E.M., 6 bis, route de Corbeil, 91360 Villemoisson.**

MICRO APPLICATION PERSISTE ET SIGNE

La série *Bien débuter sur PC* continue aux éditions Micro Application. Ce mois-ci, ce sont trois nouveaux livres qui viennent grossir la collection du plus prolifique des éditeurs traitant de micro-informatique.







BIEN DEBUTER : GW/PC BASIC

Le GW est le plus utilisé des Basic sur PC et, dans bien des cas, il représente la première approche de la programmation sur micro-ordinateur. *Bien débuter sur GW/PC Basic* se propose de guider pas à pas les apprentis programmeurs, afin de leur faire assimiler les mécanismes de la structure et de la logique des programmes, ainsi que le rôle de la syntaxe des mots clés.
GW/PC BASIC : 99 francs.

BIEN DEBUTER : MULTIPLAN

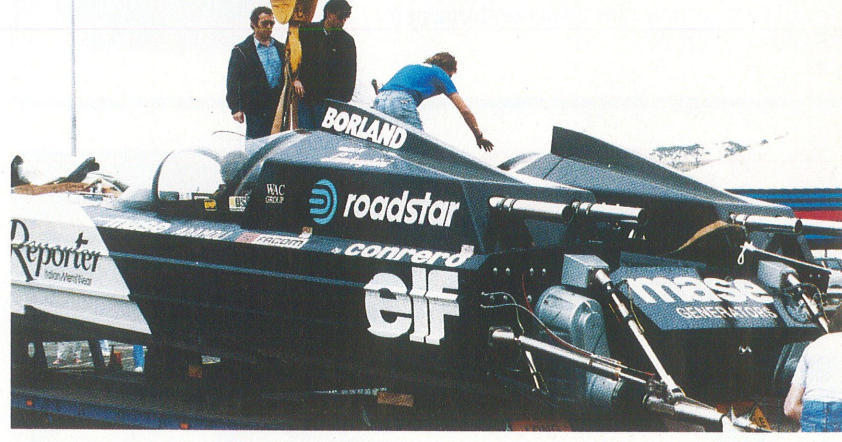
Le tableur Multiplan de Microsoft ne démord pas de son succès, et le livre écrit par M. Schieb va permettre à de nombreux utilisateurs une approche simple et rapide de ce logiciel quelque peu complexe. Les points forts de Multiplan sont abordés en détail : la programmation de macro-commandes, la maîtrise des fonctions mathématiques et statistiques ainsi que le travail sur une feuille de calcul y sont développés à l'aide de nombreux exemples.
MULTIPLAN : 129 francs.

BIEN DEBUTER : TURBO PASCAL 4.0

Toujours adressé aux débutants, ce guide traite de tous les aspects du logiciel. Le Turbo Pascal 4.0 est un langage difficile ; c'est pourquoi l'ouvrage de Hans-Georg Schuman est illustré de nombreux exemples. Idéal pour les débutants, *Turbo Pascal 4.0* pourra paraître un peu trop didactique aux initiés.
TURBO PASCAL 4.0 : 129 francs.

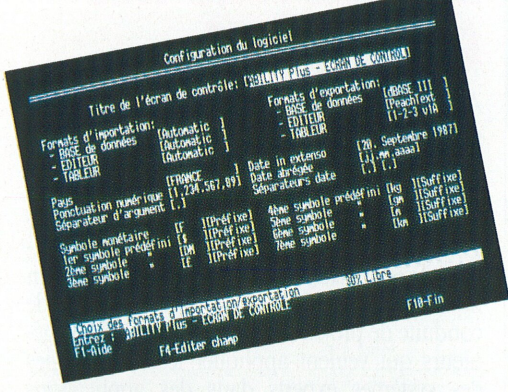


BORLAND SE JETTE A L'EAU



Le sponsoring est à la mode chez les éditeurs. Après Loriciels, qui sponsorise la Porsche 944 turbo de René Medge, c'est la société Borland qui inscrit son nom sur la coque profilée du catamaran de Steve Curtis, champion du monde de off-shore. En effet, il n'est pas question pour Borland de marcher à voile ou à vapeur ; c'est propulsé par deux moteurs Lamborghini, développant une puissance de 780 chevaux, que la plus française des sociétés américaines va voir propulser son nom, à plus de deux cents kilomètres à l'heure, sur les flots bleus de toutes les mers du monde...

ABILITY PLUS LIMITED VERSION



Au moment de l'achat d'un logiciel, qui d'entre vous n'a pas connu les affres que provoque le choix dudit logiciel. On se documente, on demande aux copains (qui bien entendu, eux, ont toujours le meilleur !), on hésite quand le produit dépasse un certain prix... Si, par hasard, on souhaite le voir tourner, bonjour les échanges de courrier avec l'éditeur, les délais d'attente... Bref, la galère !
Chez Migent, on s'est penché sur la question et en plus on a trouvé une solution. Vous vous souvenez (du moins nous l'espérons) d'Ability Plus, un intégré que nous vous avions présenté dans notre numéro 1. Eh bien Ability Plus Limited Version vient de faire son entrée sur le marché. Il ne s'agit ni plus ni moins que de deux disquettes de démonstration, véritable visite guidée du logiciel. Pour cinquante-neuf francs, vous pouvez acquérir le package, qui comprend, outre les deux disquettes citées plus haut, une documentation de vingt-sept pages qui devrait vous permettre de faire rapidement le tour de la question et de vous décider en toute connaissance de cause. Evidemment, ce n'est pas Ability Plus dans sa version intégrale ; il n'y a pas le module de communication et on ne peut pas sauvegarder les documents créés. Mais il nous semble que 59 francs pour savoir si oui ou non on va faire un investissement de 1 495 francs (le prix du logiciel), c'est plus que raisonnable.



TELESOFT EN FORMATION

Deux types de stages sont prévus ; le premier sur PCW en deux formules soit en une demi-journée pour la somme de 450 F HT soit en une journée pour 800 F HT; le second stage concerne les utilisateurs de PC de 700 à 1200 F HT. Les logiciels qui seront développés pendant ces stages sont pour le PCW : Locoscript, Dbase II, Multiplan et pour le PC : Symphony, Multiplan 3, Framework, Lotus 1.2.3, Comptabilité, Word 3. Il est aussi possible de suivre ces cours sur son lieu de travail pour une somme un peu plus importante. Pour cela, vous pouvez contacter :
TELESOFT 3, rue de l'Arrivée BP 112
75749 PARIS CEDEX 15 Tél. : (1) 45 38 71 00.

TELESOFT TOUJOURS PLUS MEDICAL

Avec MEDIMASTER ET MEDIFISC, le monde médical se retrouve avec deux logiciels prêts à l'emploi. Le premier est une gestion de fichiers concernant toutes les phases du traitement d'un client, comme par exemple un fichier patients qui permet d'inscrire tous les renseignements utiles au praticien. La fiche du client est récupérable en tapant simplement les initiales ; 8 critères sont disponibles pour l'état civil et le programme retient les données des 24 dernières consultations pour chaque patient. Le fichier peut contenir 30000 patients. Les autres fichiers concernent l'examen clinique, possédant neuf maquettes différentes, le fichier thérapeutique, permettant d'enregistrer les produits pharmaceutiques et de faire imprimer des ordonnances, le fichier labo/radio/examens. Il possède aussi une fonction courrier permettant de reprendre les coordonnées du fichier patient et un programme de comptabilité spécialement fait pour un cabinet médical conçu pour aider à la déclaration fiscale 2035. Tout cela pour 4990 F TTC. Le second logiciel est lui disponible sur deux machines qui nous intéressent : le PC et le PCW 8256/9512. C'est un logiciel de gestion entièrement conçu pour un cabinet médical avec gestion des recettes, gestion des dépenses, gestion des salaires, calcul d'amortissement et déclaration fiscale 2035. La version PC est disponible au prix de 990 F TTC ; celle pour le PCW est à 790 F TTC. A ce prix-là, nul doute que Télésoft ne se fasse une clientèle fidèle.

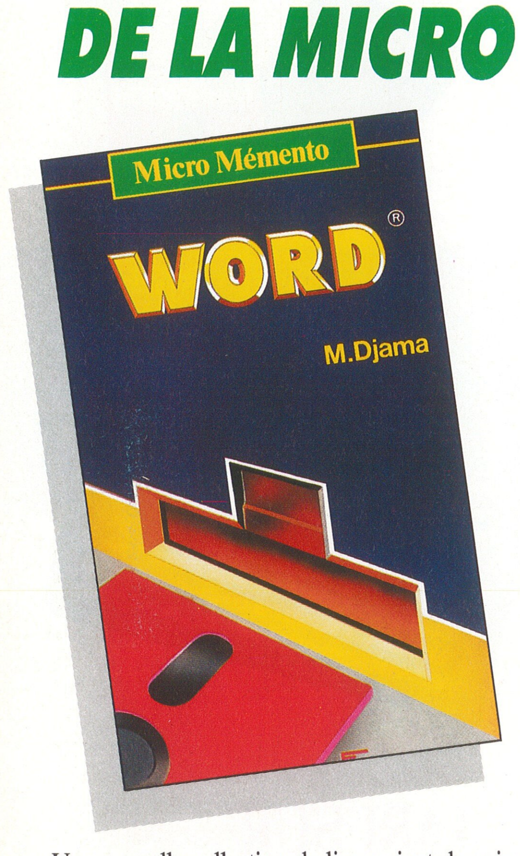




SAARI SUR MINITEL

Saari lance sur le Télétel professionnel un service d'information concernant ses logiciels et tous les échanges possibles avec la société. Je vous rappelle que la minute est plus chère puisqu'elle atteint 1,25 F. Ce qui fait la coquette somme de 75 F à l'heure. Les points forts de ce nouveau service sont d'une part le télédiagnostic qui permet à tout utilisateur d'un progiciel Saari de rechercher dans la base de données du service après-vente la réponse à ses questions, et d'autre part la messagerie qui offre à tout usager, même s'il n'est pas abonné au service maintenance, la possibilité de laisser un message à l'attention du service après-vente qui s'engage à répondre à la question dans les 24 heures.

LES MEMENTOS DE LA MICRO



Une nouvelle collection de livres vient de voir le jour. Il s'agit des Micro-Mémentos de la société Edimicro. Ce sont de petits ouvrages, d'une soixantaine de pages au plus, qui permettent de tirer le maximum des logiciels que vous utilisez. Trois ouvrages sont déjà disponibles, ce sont : Micro-Mémentos Sprint, VP-Planner + et Word version 3 et 4, chacun pour la somme de cinquante-neuf francs. Chacun de ces petits ouvrages est une mine de renseignements, surtout pour ce qui concerne les combinaisons de touches que la fréquence d'utilisation ne permet pas de mémoriser facilement. De plus, la clarté de la présentation et les renseignements fournis en font un outil très précieux pour les usagers.

En outre, Edimicro prévoit la parution prochaine de quatre autres ouvrages concernant : Dbase, Framework, Lotus 1,2,3 ainsi que Quattro. Ce qui ouvre donc de larges possibilités pour les usagers qui ne sont ni des programmeurs géniaux, ni des bidouilleurs fous. Plus aucune subtilité de leur logiciel de travail ne peut leur échapper ; il suffit de décider de faire quelque chose et de regarder si c'est possible. Simple comme Edimicro.

LES NOUVEAU-NES DE EYROLLES

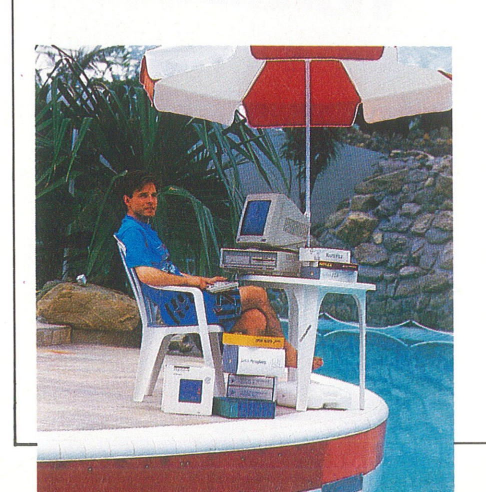
Attention, raz de marée aux éditions Eyrolles, quatre nouvelles publications font leur apparition. Il s'agit tout d'abord d'un ouvrage, intitulé *Transfert de connaissances*, qui traite des systèmes experts et donc de l'application de l'intelligence artificielle dans la technique. L'auteur, J.-F. Galloin, rassemble dans ce livre un certain nombre de méthodes et d'expériences de conduite de projet. Il est donc destiné aux ingénieurs qui veulent appliquer les technologies des systèmes experts dans des applications concrètes. Un ouvrage de cent quatre-vingt-quatre pages pour deux cent dix francs.

Toujours dans le domaine de l'intelligence artificielle, la parution du tome II de l'ouvrage de J.-L. Laurière, professeur à l'université Pierre et Marie Curie, *Intelligence artificielle*, fait suite à *Intelligence artificielle, résolution de problèmes par l'homme et la machine*. Il s'agit, en fait, d'un cours de maîtrise et de troisième cycle, donné à l'institut de Programmation ; on y étudie particulièrement la démarche des systèmes experts, ainsi que de nombreuses applications qui vont de l'archéologie à la gestion d'entreprise. Le problème auquel s'attache ce livre est celui de la représentation des connaissances, et, surtout, des moyens de communiquer à un ordinateur des connaissances et des raisonnements. Le langage utilisé dans les exemples concrets et dans les applications est le Snark, qui a été présenté dans le tome précédent. L'auteur s'est efforcé de rendre cet ouvrage abordable à toute personne, sans qu'aucune connaissance spécialisée ne soit requise au départ. Malgré cela, il vous faudra de la patience et de l'application si vous comptez en entreprendre la lecture, et vous verrez avec plaisir resurgir les propositions logiques de vos jeunes années. Un bel ouvrage de deux cent soixante-douze pages au prix de deux cent cinquante francs.

Les deux autres livres sont réservés à des personnes connaissant déjà un langage. Il s'agit de *Quick C*, de G. Leblanc, qui se propose de vous apprendre le langage C, tel qu'on le trouve dans la plupart des systèmes, la syntaxe du C propre à Quick C et à la version 5.0 du compilateur de Microsoft, et la mise en oeuvre des techniques de logiciels professionnels sur PC, telles que les appels au Dos ou au Bios, le contrôle des portes d'entrée/sortie, la gestion de l'écran et du clavier, et de nombreuses autres. Quatre-vingts-seize pages, pour deux cent quatre-vingt francs.

Enfin, *ADA : Introduction avancée*, par N. GEHANI, destiné aux lecteurs ayant une bonne connaissance d'au moins un langage de programmation procédurale, tel que Pascal, Langage C, PL/1, Algol 60, Simula 67, Algol 68 ou Fortran. Après un premier chapitre concernant les aspects conventionnels d'ADA, il se concentre sur ses nouveaux aspects : encapsulage de données, concurrence, traitement d'exceptions, unités génériques, structures de programme, clauses de représentation. Il contient un grand nombre d'exemples réels, ainsi que des suggestions pour développer en ADA.





29°5 sur la plage

La photo de couverture a été réalisée au Center Park de Verneuil-sur-Avre, à 120 km de Paris. Ce nouveau concept de vacances-loisirs est implanté dans un petite forêt de... 260 ha. Une partie de cette forêt (70 ha) est occupée par six cent cinquante cottages très confortables (de quatre ou huit personnes). Au milieu d'une clairière se dresse une pyramide de verre, sous laquelle règne une température constante de 29/30° ; de quoi se croire sur une plage des Antilles, puisque la piscine est de type à vagues. Bordant cet espace, on trouve un super-marché, des restaurants, des bars, une banque, un bureau de poste, etc. De nombreuses activités sportives sont proposées à l'extérieur : planche à voile, tennis, équitation, mini-golf, squash, etc.

Le lieu est idéal pour tous ceux qui veulent se dépayser à moins d'une heure trente de Paris (direct par la N 12). Entre nous, plus de prétexte pour échapper à des vacances en famille, même si l'on est obligé de travailler en juillet et août. Pour un cottage de quatre personnes, les prix commencent à 1 030 F le mid-week (du lundi au vendredi), 2 060 F la semaine (du vendredi au vendredi) et 1 430 F le week-end (du vendredi au lundi).

CONCORDANCE

Revendeur spécialisé et conseil en informatique, MBP fête ses dix ans d'existence. Au 36 de l'avenue Daumesnil, à Paris, le client est toujours conseillé sur les matériels et les logiciels. Mais il est aussi assisté et formé, s'il le désire. MBP doit bien faire son travail, puisque dix ans dans la micro, c'est presque le record national (de durée). Pour marquer l'événement, MBP offre un voyage inoubliable à tous ses employés : Paris-News-York-Paris en Concorde, avec séjour à l'hôtel Waldorff Astoria, rien que ça ! Spontanément, plusieurs journalistes d'Amstrad PC se sont proposés pour suivre le voyage et réaliser un reportage. A ce jour, nos camarades n'ont toujours pas reçu de réponse de la rédaction en chef.

Encore plus Intégral

L'Intégral PC, que vous connaissez certainement, vient d'évoluer en s'enrichissant d'une disquette supplémentaire, contenant des applications déjà développées.
Devant le succès de ce produit distribué par Amstrad, livré pendant longtemps avec les PC 1512, les concepteurs de ces logiciels (Priam et Micro Application) ont pensé qu'il serait agréable à l'acquéreur de trouver des applications prêtes à l'emploi. Elles peuvent soit être utilisées directement, soit servir d'exemple à ceux qui ont besoin d'utiliser un programme non standard. Une bonne initiative qui devrait être plus souvent proposée aux utilisateurs.

Amstrad Tour de France

Comme les cyclistes, le Podium d'Europe 1, les Compagnons du devoir de liberté, Amstrad a commencé, le 30 mai dernier, son tour de France, qui se finira le 1er juillet à Lille. Cette balade à travers notre beau pays avait pour objectif de permettre des contacts privilégiés entre Amstrad France et ses distributeurs. En effet, les dirigeants de notre marque chérie, du moins ses dirigeants, ne rencontrent leurs clients que lors des Salons. Comme beaucoup de provinciaux ne peuvent pas toujours faire le déplacement vers la capitale, c'est Amstrad qui s'est rendu chez eux. Dans chaque ville étape, un grand hôtel a servi de lieu de rendez-vous, de Salon d'exposition et de parloir. Beaucoup de distributeurs d'informatique, non clients d'Amstrad, se présentèrent pour rencontrer les commerciaux et découvrir le matériel. Outre les PC, PPC, PCW, et CPC, on pouvait voir les produits son et vidéo et la nouvelle imprimante DMP 3250, une 3160 à double interface Centronics/RS232. Côté animation, à chaque étape, un PPC 512 S était offert par tirage au sort. Face au succès reçu par cette promenade studieuse, celle-ci devrait être renouvelée l'année prochaine.

Micromania sur son 36

Micromania, spécialisé en vente par correspondance, propose un service sur le 3615, code Micromania, bien sûr. Sur ce serveur, vous trouverez la description de plus de huit cents logiciels, classés par ordinateur. Vous y trouverez aussi des rubriques trucs et astuces, information, boîte aux lettres, etc.
Pendant les mois de juillet et d'août, vous pourrez gagner dix logiciels par jour, soit six cents logiciels en totalité. De quoi passer de bons moments, mais attention quand même à la note de téléphone.

AMSTRAD UK SE PORTE TRES BIEN

Les résultats du premier trimestre 1988 viennent de tomber. En termes de part de marché, Amstrad se situe en seconde position, juste derrière IBM. Les deux concurrents se situent très près l'un de l'autre. L'écart, en effet, ne dépasse pas 2 points. Tous les autres sont laissés loin derrière.

Constructeur	Part de marché
IBM	24 %
AMSTRAD	22 %
COMPAQ	10 %
APPLE	8 %
APRICOT	6 %
TANDON	6 %
ZENITH	5 %
OLIVETTI	3 %
TOSHIBA	3 %
TANDY	2 %
Autres	11 %

Les deux leaders n'ont pas grand-chose à craindre de la part de leurs suivants immédiats ; leur part de marché respective est plus de deux fois supérieure à celle du troisième. A priori, nous pourrions nous attendre à un match au sommet. Une affaire à suivre chez la Perfide Albion.

DISQUES ET DISQUETTES : ESPECES EN VOIE DE DISPARITION

Vos chers disques durs et disquettes risquent de céder la place à un procédé de stockage tout à fait inattendu. La révolution de la céramique est en marche. Vivent les mémoires ferro-électriques (ferro-electric RAM). Développées par deux petites entreprises américaines, les mémoires ferro-électriques font appel aux nouveaux matériaux. Le principe en est fort simple. Les mémoires classiques peuvent être comparées à une sorte d'ensemble de piles, chargées négativement et positivement. Les données étant stockées sous forme de 0 et de 1, une pile chargée positivement correspond à 1, et vice versa. Devant la course à l'accroissement de la capacité, il arrive que nos 0 et 1 s'emmêlent les pinceaux. Les mémoires ferro-électriques se comportent comme des aimants.
L'équivalent de chaque pile d'une mémoire classique est en fait une sorte de petit bâtonnet, orienté d'une certaine façon en fonction des 0 et des 1. Une fois que la mémoire est polarisée, vous pouvez éteindre votre ordinateur. Une remise sous tension récupère les données telles qu'elles étaient, et cela avec des temps d'accès infiniment plus rapides.
Si les fabricants de mémoires classiques annoncent des améliorations notoires des performances de leurs produits, les perspectives des mémoires ferro-électriques sont encore plus grandes. Cependant, ne jetez pas encore vos drives et vos disquettes à la poubelle !

FRANCE TELECOM TOUT VA BIEN

La grande majorité des usagers du téléphone ignore les chiffres clés de ce mode de communication. Avec la parution des résultats 1987, nous vous les proposons sous forme de petit tableau synthétique.

CA	94.5 milliards de francs
Bénéfice net	9 milliards
Lignes en service	24 800 000
dont électroniques	17 100 000
Minitel	3 400 000
Publiphones à carte	28 500

Le temps moyen d'utilisation des services Télétel est de 93 minutes par mois ; à 98 centimes la minute, cela représente un coût supplémentaire de 182 francs par usager et par facture. Le point le plus marquant est la progression de plus de 100 % du nombre des radiotéléphones. Le parc se montait, fin 1987, à 53 000 unités. Le produit phare du marché est le Radiocom 2000.

UNE OFFENSIVE ASIATIQUE SUR LES MINIS

La réussite des constructeurs taïwanais et coréens sur le marché des compatibles n'est plus à mettre en doute. Le succès provient en majorité de l'adoption du système d'exploitation MS DOS, de Microsoft, comme système compatible avec les machines IBM. Le même phénomène est en train de se reproduire avec Posix, système d'exploitation proche d'Unix. Posix, développé par US Institute of Electrical and Electronical Engineers, a été adopté par la majorité des constructeurs de Hardware comme IBM, DEC Sperry-Unisys et ICL. Les Asiatiques voient là une aubaine extraordinaire. Qui pourra lutter contre des machines aux performances d'un Vax, pour un prix vingt fois moins élevé ?

SAMPLER

LA VOIX DE SON MAÎTRE

L'informatique parlante, ce n'est pas seulement un gadget. TMPI, convaincu des nombreuses possibilités d'applications des cartes donnant la parole à votre micro, en a lancé une sur le marché en mai dernier, au prix tout à fait raisonnable de 1 350 francs TTC.

SAMPLER VOCAL, créé par TMPI (Techni Musique et Parole Informatique) est "un échantillonneur de sons destiné à la voix et à la musique, dans des fréquences de 0 à 4 khz", dixit le communiqué de presse. C'est-à-dire que, après avoir installé la carte sur votre PC, ainsi que le logiciel, le micro(phone) et le haut-parleur (tout est fourni dans le packaging, rassurez-vous) qui le composent, vous pourrez enregistrer des sons et vous les entendre restitués.

SAMPLER VOCAL procède par numérisation des sons et tourne sur tous les compatibles PC, XT et AT. Pour ceux qui ne verraient dans ce genre de produit qu'un gadget sympathique mais dont l'utilité reste à prouver, je vais m'exécuter et rappeler quelques-unes des possiblités ouvertes par l'informatique sonore.

MY TAYLOR IS RICH

Premier domaine concerné : l'enseignement. Il existe actuellement un certain nombre de logiciels ayant pour prétention de nous initier aux subtilités des langues étrangères, le plus souvent celle de Shakespeare d'ailleurs. Leur inconvénient majeur reste d'être silencieux, et, exception faite du latin ou du grec classique (fort courus à l'heure actuelle dans les entreprises industrielles), on entend par bi ou trilingue le fait de savoir au moins s'exprimer oralement dans lesdites langues. La voix présenterait donc un enrichissement inconstestable de ces formations.

En milieu scolaire, certaines matières pourraient également faire l'objet d'un enseignement informatique vocal. Imaginez le "Ouf" de soulagement que pousseraient des milliers de professeurs de musique s'ils pouvaient supprimer de leurs cours ce cauchemar que représentent les séances de solfège et les remplacer par des animations musicales. Je sais, ce n'est pas demain la veille que l'Education nationale investira dans du matériel pour une matière dite mineure. En revanche, l'apprentissage de la lecture pourrait se faire à l'aide de ce type de produit. D'autant plus que nos chères têtes blondes font, paraît-il, montre de plus de facilités d'adaptation que certains de leurs aînés, lorsqu'ils se trouvent confrontés à un micro. De plus, cela risque de les amuser largement autant que les manuels du type "Papa fume la pipe" ou "Maman lave la vaisselle".

DES BALANCES PARLANTES

Un autre public peut se trouver particulièrement concerné par ce produit, celui des handicapés, notamment les non-voyants. Ceux-ci peuvent ainsi découvrir le monde de la micro-informatique.

Rappelons, en outre, qu'à leurs qualités, certes incontestables, d'informaticiens, certains bidouilleurs n'allient pas forcément de réels talents de dactylo ; et qu'il peuvent, dans certains cas, préférer enregistrer un texte plutôt que le saisir.

Dans le domaine professionnel également, on peut trouver une foultitude d'utilisations à Sampler.

En bureautique déjà, quelles secrétaires ne troqueraient pas la douce voix de leur patron contre les gribouillis parfois infâmes - appelés manuscrits - que certains d'entre eux n'hésitent pas à donner à leur fidèle assistante (et je sais de quoi je parle) ?

On peut également concevoir l'introduction de messages d'erreur, d'alarme ou tout simplement d'instructions dans toutes les applications informatiques d'une entreprise. Ce d'autant plus que SAMPLER VOCAL comprend, outre le programme SAMPLER (création et modification de fichiers contenant des éléments vocaux), deux interpréteurs de commandes, permettant d'exécuter les ordres venant d'un logiciel écrit en Basic pour le premier, SAM1, et en Pascal, C, Assembleur ou tout langage ayant accès aux interruptions du DOS pour le second, SAM2. Ces deux fichiers contiennent en fait des librairies linkables (c'est-à-dire intégrables) à votre propre application. A ce sujet, un système de pesage parlant, qui donnerait aux camionneurs le poids de leur chargement et sa destination, sans que ceux-ci aient à sortir de leur véhicule, est à l'étude en Belgique.

ARROSAGE A DISTANCE

De plus, à partir de septembre prochain, une nouvelle carte sera mise en circulation sur le marché. Elle comportera une option téléphonie, PC PHONE, qui transformera votre combiné en véritable terminal, vous permettant, entre autres, d'installer une alarme dirigée sur votre lieu de travail, de commander à distance l'arrosage de votre pelouse et qui pourra aussi faire office de répondeur téléphonique... Un petit hic toutefois : si SAMPLER VOCAL est d'un coût relativement modeste (1 350 francs TTC), PC PHONE vous reviendra nettement plus cher (2 450 francs).

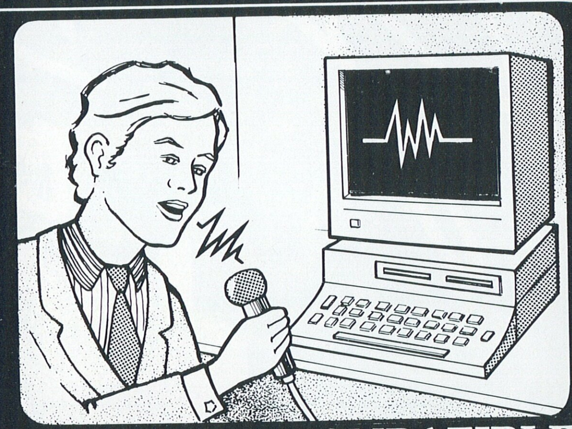
LA DOCUMENTATION : PAS VRAIMENT CA

Maintenant que je vous ai, sans aucun doute, convaincu de l'utilité d'un soft comme SAMPLER VOCAL, vous souhaiteriez peut-être que je profite de cet instant privilégié où vous me lisez pour vous donner quelques indications sur la façon dont il tourne.

Eh bien avouons-le, si certains produits sont accompagnés de documentation modèle, d'une pédagogie à toute épreuve, celle-ci constituerait plutôt le modèle à ne pas suivre. Elle se compose de huit pages qui se cantonnent à une description des menus, lesquels se suffiraient, à la limite, à eux-mêmes. La seule partie vraiment utile de cette documentation concerne l'installation et l'adressage de la carte. La carte s'insère dans un connecteur d'extension 62 broches, ou plus long dans le cas d'un PC AT. Huit adresses différentes peuvent être définies ; il vous faut simplement vérifier que l'adresse que vous donnez n'a pas déjà un locataire. Pour savoir si vous n'avez pas commis d'erreur, écrivez Sam1 (une fois le DOS chargé et la disquette programme introduite dans un lecteur). Si vous voyez CONTROL SAMPLER V1.1, tout baigne. Si, par contre, on vous répond DEFAUTS ADRESSAGES, il ne vous reste plus qu'à éteindre votre micro et à réitérer l'opération, en changeant d'adresse bien entendu.

VOCAL

TMPI LE SPECIALISTE
DU SON INFORMATIQUE



PC, XT, AT et COMPATIBLES

LOISIRS, ALARME, ROBOTIQUE, DOMOTIQUE, TELEMATIQUE, ENSEIGNEMENT, INDUSTRIE, HANDICAPES, MESSAGERIE TELEPHONIQUE, PUBLICITE, DESSINS ANIMES, JEUX, ETC ...

CARTE « SAMPLER VOCAL »

Enregistrez votre voix, puis programmez la dans vos logiciels. Programmation du niveau sonore en entrée, sortie. Ampli audio : 3 W. Sorties : HP, casque. Entrées audio : micro, P.U. Effets sonores. Débit : 4KØ / seconde de parole. Enregistrements musicaux (BP : 4kHz). Programmable en basic, assembleur, pascal, C, etc ...
Livrée avec microphone .... **1.350 F TTC***

DEMONSTRATION PERMANENTE AU 73 27 50 34

CARTE « SYNTHETISEUR VOCAL »

Voix de synthèse. Effets spéciaux. Ampli audio 3 W. Logiciel phonétique à partir du texte simplifié. Débit 200 Ø / seconde de parole enregistrée. Sorties : HP, PU, casque. Programmable en basic, assembleur, pascal, C, etc ...
Echantillonnage voix réelle à la demande (Nous consulter) .... **990 F TTC***

CARTE « TELEPHONIE »

Programmation numérotation téléphonique (digitale, vocale). Codage, décodage DTMF. Entrée, sortie son (0 à 4 Khz). Détection tonalités.
Utile pour les transmissions radio inter-ordinateurs (radiotélex), télémarketing, etc ...
Programmable en basic, assembleur, pascal, C, etc ..... **1.450 F TTC***

CARTE « PC.PHONE »

Regroupe toutes les caractéristiques des cartes « téléphonie + sampler vocal ».
Utile pour la télématique, la domotique, l'alarme, la messagerie téléphonique, etc ...
(disponible début septembre) ... **2.450 F TTC***

CONSOLE HAUT-PARLEUR .... **220 F TTC***

* Prix Public conseillé

REMISES PREFERENTIELLES AUX DEVELOPPEURS (sociétés)
DISPONIBLES CHEZ TOUS LES REVENDEURS



TECHNI - MUSIQUE ET PAROLE INFORMATIQUE
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
Tél. 73 26 21 04

LA PUISSANCE A PRIX "COMPATIBLE"

Gem Base : la Base de Données relationnelle tant attendue sous GEM (TM), pour PC, PS/2 et compatibles.

- *Utilise toutes les **facilités** procurées par **l'environnement GEM** (TM) : menus déroulants, icônes, souris, multifenêtrage, relations graphiques entre fichiers,*
- *Travaille **simultanément sur 5 fichiers** avec langage d'interrogation en français,*
- *Fichiers exploitant la **totalité des capacités de stockage** sur disquettes ou sur disque dur,*
- ***Générateur de fichiers** et d'états, fonction mailing,*
- ***Création de Métafichiers** permettant l'exploitation des données dans l'environnement GEM (TM).*

995 F. H.T.*



Gem Base : la puissance sous GEM (TM) !

**1180,07 F. T.T.C. Prix public généralement constaté*
GEM est une marque déposée de Digital Research

OUI, je désire une documentation complète sur Gem Base

Société .... Nom .... Prénom ....
Adresse .... Code postal .... Ville ....
Pays .... Tél. ....

☐ SSII ☐ Revendeur ☐ Grand Compte ☐ Utilisateur Final ☐ Enseignant

pour recevoir cette information, adressez votre coupon rempli à LA LOGITHÈQUE, FRAME, 32 bis, rue Victor-Hugo - 92800 PUTEAUX.
Tél. : 47.72.77.77 - Télex : 615129 F - Télécopie : 47.72.16.55

AMS PC 10

challenger's Tél : 47.00.37.36

PRODUIT

SAMPLER VOCAL

QUAND MEME SIMPLE ET ERGONOMIQUE

Le logiciel enfin installé, vous allez pouvoir l'exploiter. Le premier des trois programmes cités plus haut se charge en appelant SAMPLER. Une fois l'opération effectuée, trois fenêtres apparaissent à l'écran (décidément on navigue en plein tripartisme). La première comporte le menu principal. La deuxième visualise différents paramètres : le nom du fichier dans lequel vous travaillez, la fréquence d'analyse des sons, le niveau d'enregistrement et de restitution des données. La dernière fenêtre est celle par laquelle vous allez dialoguer avec le micro. En effet, certaines indications ne peuvent être données que par le clavier, le nom du fichier ou les paramètres dont je viens de parler, par exemple. Cette zone contient également les éventuels messages d'erreur.
SAMPLER propose trois sous-menus, plus celui de sortie : Enregistrements vocaux, Restitutions vocales et Gestion fichiers. On les appelle par leurs initiales respectives. Pour commencer, vous devez vous rendre en Gestion fichiers, G donc, afin de créer ou de nommer le fichier dans lequel vous allez travailler. Attention, à l'intérieur des options, la lettre permettant de charger une commande n'est pas forcément son initiale ; elle se contente d'avoir un rapport plus ou moins lointain avec la fonction concernée : C donne le contenu du fichier, L la liste des fichiers vocaux présents sur le disque, etc.

On peut regretter que la touche Esc ne fonctionne pas sur ce soft, d'autant plus que son utilisation est maintenant devenue un réflexe pour revenir en arrière, en cas de mauvaise manipulation. Elle est ici remplacée par la touche R de retour en arrière.
Le tout reste cependant très ergonomique et facile à utiliser, ce qui explique peut-être le caractère sommaire de la documentation.
Lorsque vous aurez, dans un premier temps, créé vos fichiers de travail par Gestion fichiers, vous pourrez revenir au menu principal (par R) et commencer à enregistrer en vous rendant dans le groupe de fonctions E, Enregistrements vocaux.
N'omettez pas, toutefois, de préciser les niveaux d'entrée-sortie, ainsi que leur fréquence d'analyse, sinon vous risqueriez de ne rien entendre du tout.

PARLEZ APRES LE BIP SONORE

Pour parler, rien de plus simple : l'enregistrement s'annonce par D (début) et s'interrompt en frappant n'importe quelle touche, comme vous le précise d'ailleurs la fenêtre de dialogue. Celle-ci vous indiquera ensuite le pourcentage de saturation. Pour vous entendre, enfoncez la touche Esc. Ici, comme précédemment, l'arrêt des émissions s'obtient en actionnant une touche quelconque.
La commande V de validation vous permettra d'entrer dans le fichier de travail le morceau que vous venez d'enregistrer ; il vous faudra alors le nommer, afin qu'il devienne un élément vocal dudit fichier.
Si vous voulez corriger, voire supprimer le dernier élément vocal - on ne sait jamais, vos mots peuvent dépasser votre pensée - c'est prévu dans la Gestion fichiers. En revanche, il semble qu'on ne puisse effacer un élément se trouvant en milieu de texte. Evidemment, on est censé ne sauvegarder que ce qu'on veut garder, mais un moment d'inattention est toujours possible.
Le dernier groupe de fonctions R, Restitutions vocales, va vous permettre de vérifier votre travail et de contrôler l'enchaînement correct des différentes séquences.
La fonction de paramétrage de la carte (niveau et fréquence) est également prévue dans ce menu ; vous pourrez donc rectifier le tir si vous n'êtes pas satisfait du paramétrage que vous avez effectué lors de l'enregistrement.

TREIZE FONCTIONS

Les deux interpréteurs s'appellent par leur nom, SAM1 et SAM2 ; quand vous les avez chargés, vous devez, comme au moment de l'installation, voir apparaître le message CONTROL SAMPLER V1.1. Dans le cas contraire, vérifiez que la carte est bien à sa place, c'est-à-dire dans votre PC.
L'utilisation de SAMPLER VOCAL par un programme Basic nécessite l'intégration d'une ligne effectuant la liaison de celui-ci avec SAM1.COM. Cette ligne existe sur la disquette programme ; elle s'appelle US.BAS et se charge par un Load"VS".
Les deux programmes proposent chacun treize fonctions d'utilisation. Pour SAM1, il s'agit de chaînes de caractères dont les deux premiers indiquent la fonction - par exemple CR pour créer un fichier - suivie d'un espace et d'un éventuel paramètre, si celui-ci est nécessaire, ce qui n'est pas toujours le cas.
Chaque fonction rend une valeur, qui peut être soit un état de la carte soit un code d'erreur. Ces valeurs sont au nombre de vingt-quatre, la liste en est fournie en page 5 et 6 de la documentation.
Les fonctions proposées dans SAM2 sont utilisables de la même manière que celles du DOS. La disquette SAMPLER VOCAL fournit deux programmes sources : EXEMPLE.ASM en Assembleur, CSAMPLE.C en C, vous vous en seriez douté.
En conclusion, j'espère que vous n'imiterez pas mes petits camarades de la rédaction, qui, sous prétexte de tester ce matériel, se sont livrés à de multiples pitreries vocales, aussi navrantes les unes que les autres, et dont je ne vous donnerai qu'un échantillon audible par toutes les oreilles : "Bonjouw micwo."

Nathalie BOISSON.

FICHE SAMPLER VOCAL

Note générale : 14/20
Documentation : 7/20
Aide à l'écran : 12/20
Performance : 16/20
Facilité d'utilisation : 16/20
Intérêt pour l'utilisateur : 15/20
Commentaire : produit intéressant pour tous les imaginatifs. Carte, micro et haut-parleur de très bonne qualité.
Principal défaut : le caratère sommaire des explications.
Principal avantage : son ergonomie.
Editeur : TMPI
Version testée : SAMPLER VOCAL.
Configuration : PC, XT et AT.
Package : 1 carte, 1 disquette, 1 documentation, 1 microphone, 1 haut-parleur.
Disponobilité : immédiate.
Prix : 1 350 F TTC.

TURBO

Les développeurs sur ordinateur compatible PC sont chaque jour de plus en plus nombreux et désireux d'aller toujours plus loin avec leur machine. Ayant profité du phénomène Borland pour se reproduire, cette espèce traque sans cesse de nouveaux produits afin d'exercer au mieux son grand art. Parmi ceux que l'on pourrait qualifier de musts, n'en déplaise à notre cher Molière, on trouve TURBO SCREEN de PC/SOFT. Ce logiciel est un générateur d'écrans qui facilitera la lourde tâche que représente la création de masques de saisie, et surtout, évitera aux programmeurs de nombreuses nuits blanches.

Développé en France, et malgré son préfixe Turbo, ce programme nous est proposé par la société PC/Soft. Si ce produit n'appartient pas à la bibliothèque des logiciels Borland, il fonctionne cependant avec les compilateurs Turbo Basic et Turbo Pascal. Les possesseurs de QuickBasic ne seront pas lésés, dans la mesure où Turbo Screen peut fonctionner avec ce programme. Mais voyons en détail si ce produit mérite réellement le célèbre terme Turbo.

DIS, MONSIEUR, DESSINE-MOI UN ECRAN

Le cœur de Turbo Screen est l'éditeur d'écrans qui permet, à l'aide d'une interface utilisateur très performante, de réaliser toutes sortes d'écrans, de masques, ou de textes d'aide. Le but est de réaliser des écrans dans lesquels on définit des champs de saisie. Pour y parvenir, l' éditeur possède plus d'une vingtaine de commandes, toutes accessibles au clavier.

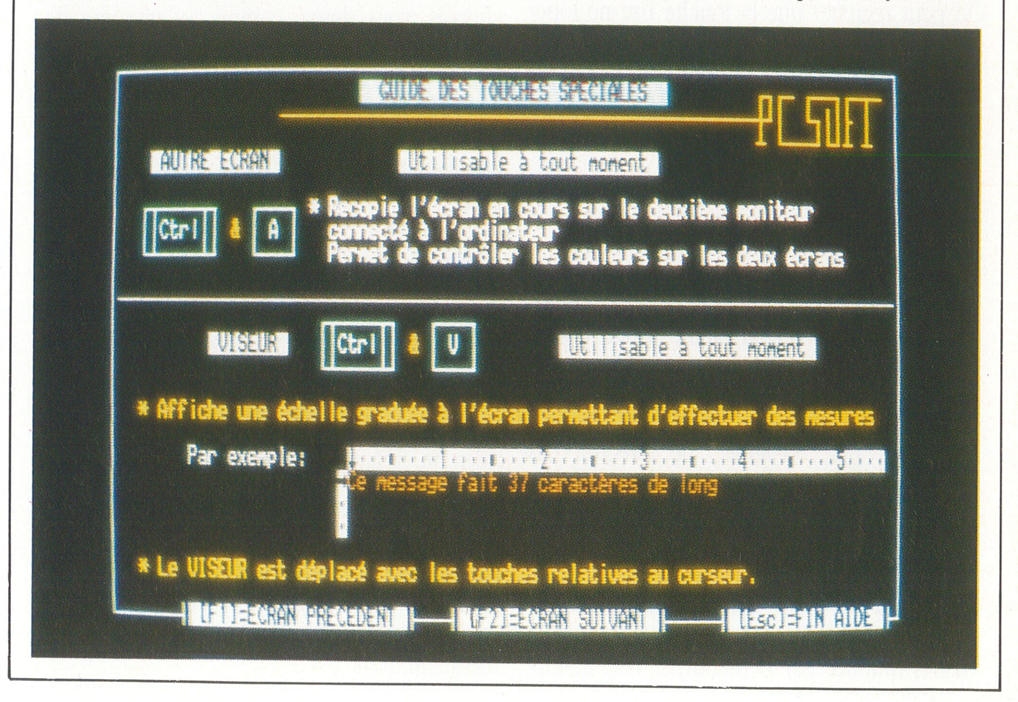
L'élaboration d'un écran se fait suivant les étapes suivantes. On tape à l'écran le texte devant présenter le champ, puis on définit la zone dans laquelle viendra s'inscrire le champ de saisie. On détermine alors son genre (validation automatique, zone obligatoire ou saisie invisible). Ensuite est sélectionné le type, numérique, alphabétique ou date. Pour finir, on choisit la couleur et le message associé qui apparaîtra en bas de l'écran, comme commentaire. Une fois tous ces champs créés, on peut ensuite ajouter des fioritures telles que des cadres, des dessins en couleurs, toujours à l'aide de caractères semi-graphiques. L'interface utilisateur, très bien conçue, rend cette option très simple, voire amusante : on dessine ses cadres comme on le ferait avec son stylo et sa règle. Des options de fusion de dessins, déplacement, copie, effacement de zone rendent le travail plus attrayant et rapide. Enfin, on attribue aux caractères différents styles, du souligné au clignotant. Pour toutes ces options, une aide en ligne est disponible et renseignera efficacement le programmeur dans son développement. Une fois son écran créé, on le sauvegarde et on passe à son utilisation en programmation.

DIS, MONSIEUR, PROGRAMME-MOI UN MOUTON

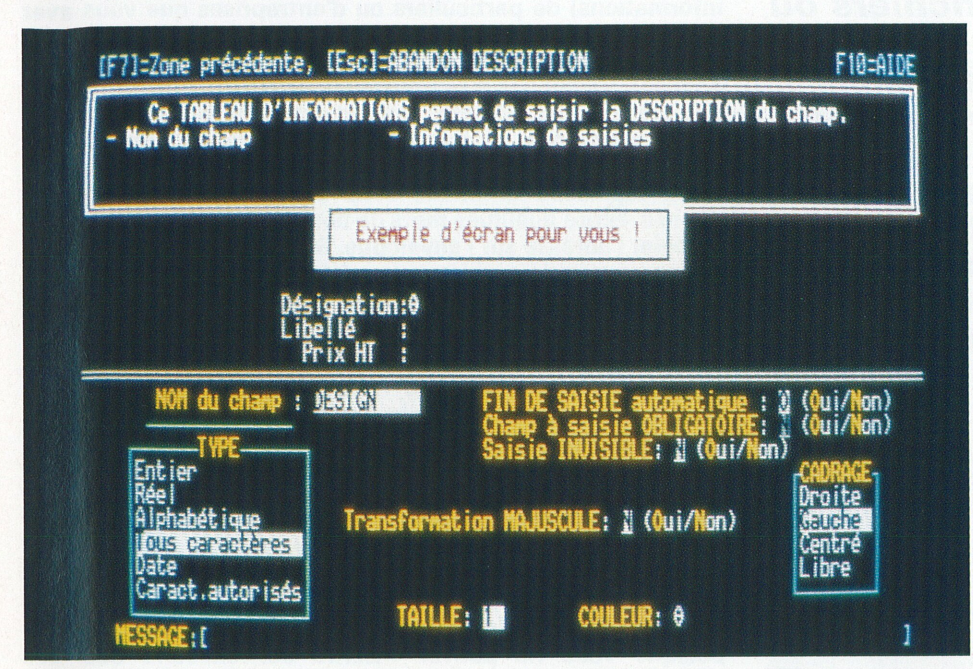
Que cela soit sous Pascal ou Basic, le fonctionnement est le même. On doit faire appel à un sous-programme Affturbo, en passant des paramètres pour l'affichage et l'exploitation des écrans précédemment définis. Ce module, inclus sur la disquette Turbo Screen, vient se charger en mémoire lors de l'exécution du programme compilé. Bien sûr, le positionnement du curseur, les tests sur les champs, les formats, les cadrages, les couleurs et les messages d'aide sont directement gérés par ce sous-programme résidant. Ensuite, toute l'acquisition des données provenant de ces écrans se fait par l'intermédiaire de variables que le module résidant remplit, en fonction des paramètres qui ont été fixés avec l'éditeur. On peut, de plus, ouvrir des fenêtres pour y afficher des écrans d'aide et même gérer des menus classiques ou déroulants. Tout ceci se programme grâce à des fonctions très simples.

J'EN VEUX UN !!

Somme toute, l'élaboration et l'exploitation de ces écrans sont très simples. Il est évident que le programmeur trouvera cet outil très pratique et très souple. Quelques défauts viennent cependant prouver qu'aucun programme n'est parfait. En effet, quand on compile tout ça, le code



SCREEN



exécutable ne comprend ni l'écran, ni le module Affturbo l'exploitant. Ceux-ci sont préservés sous forme de fichiers qu'appellera le programme à chaque fois, ce qui explique que l'exécution des différentes fonctions du module est assez rapide. De plus, toute personne possédant aussi Turbo Screen pourra modifier les écrans. Enfin, pour pallier ces manques, PC/Soft propose un produit haut de gamme, High Screen 3, grand frère de Turbo Screen, mais aussi plus coûteux (4 900 F HT). TURBO SCREEN offre cependant une grande qualité pour un prix réellement intéressant : 990 F HT !

Luc de Lhayric

FICHE TURBO SCREEN

Note générale : 16/20
Documentation : 15/20
Aide à l'écran : 15/20
Performance : 16/20
Facilité d'utilisation : 16/20
Intérêt pour l'utilisateur : 17/20
Commentaire : un utilitaire de génération d'écrans qui économise des heures de programmation.
Principal défaut : obligation de charger un module résidant en mémoire.
Principal avantage : une très grande simplicité de création et une utilisation rapide d'écrans.
Editeur : PC/SOFT
Distributeur : PC/SOFT, BP 1026, 34006 Montpellier
Version testée : version 1.1
Configuration minimale : tout compatible PC équipé d'un lecteur 5"1/4 plus moniteur monochrome.
Package : quatre disques 5"1/4, un manuel de 200 pages.
Disponibilité : immédiate.
Prix : 990 F HT.

QUELLE BASE POUR VOS DONNEES ?

Dossier réalisé par Jean-Pierre Leroy et Jean-Baptiste Richard, sous la direction de Philippe Lamigeon.

Principal investissement après l'achat d'un ordinateur, les logiciels. Parmi ceux-ci, les systèmes de gestion de fichiers ou de données arrivent pratiquement en tête. Face à l'offre des éditeurs, il est souvent difficile de faire un choix. Avant tout achat, il faut d'abord sérier ses besoins, connaître les différents types de produits proposés et leurs possibilités, comparer les prix, etc. Sans entrer dans des détails inutiles, ce dossier vous guidera et vous fera certainement découvrir des talents cachés parmi les produits actuellement disponibles.



Pour bien débuter notre promenade dans ce que l'on nomme la gestion des données, rappelons-nous quelques principes de base de la micro-informatique. L'ordinateur permet le traitement de l'information, c'est-à-dire de calculer, classer, rechercher, archiver, comparer des données numériques (1250, 196...) ou alphanumériques (1250 F, 196 F, Amstrad PC 10, Dupont...). Si la rapidité de calcul d'un ordinateur est incomparable avec celle d'un humain, sachons toutefois qu'avant de traiter il faut saisir. En effet, aucun logiciel ou ordinateur ne peut vous être vendu avec vos informations déjà enregistrées. Il faudra donc d'abord créer une base d'informations, et c'est seulement après cette saisie minutieuse que vous pourrez utiliser toute la puissance de votre ordinateur.

Bon courage !

Prenons un exemple : vous possédez certainement un répertoire personnel. Sur chaque page sont notés tous les noms, adresses et numéros de téléphone (données ou informations) de particuliers ou d'entreprises que vous avez besoin de contacter dans votre vie quotidienne. Ce répertoire peut contenir quelques dizaines ou quelques centaines de données. Imaginons qu'en fin d'année vous souhaitiez envoyer vos vœux à vos parents, amis et relations professionnelles. Nous constatons qu'il existe trois catégories (types), pour lesquelles vous présenterez vos voeux de façon différente. Votre répertoire en main, vous allez sélectionner chaque donnée, écrire quelques mots de bonne année sur un papier et recopier l'adresse sur l'enveloppe. Si votre répertoire contient dix noms, pas de problème, une heure de travail et c'est fini. Pour ceux dont le chiffre dépasse la centaine, bon courage...

Bas les masques !

Imaginons maintenant que vous ayez, avec un logiciel de gestion de fichiers, réalisé une base de données (ou d'informations). Pour avoir une structure unitaire des enregistrements, il faut d'abord figer des champs dans un masque. Very interesting, n'est-il pas ?
Prenez une feuille de papier, inscrivez : nom, prénom, société, fonction, adresse etc., en laissant des blancs entre chaque rubrique de façon à les compléter. Photocopiez une dizaine de fois, vous obtenez des fiches vierges identiques par leur structure, mais qui se différencieront ensuite par leur contenu, puisque vous ne pouvez inscrire sur chacune que des renseignements pour une seule personne ou société.
Dans un fichier informatique, une rubrique s'appelle un champ, et tous les champs sont réunis dans un masque, ce dernier n'apparaissant qu'à la demande, lors de l'impression. Enfin, une fiche est un enregistrement, ou encore un article. Ouf ! C'est déjà plus clair, non ?

Merci, M. Fichier !

Vous voici l'heureux propriétaire d'un fichier de données, simple certes, mais adapté à vos besoins. En fin d'année, pour envoyer vos vœux, vous sélectionnerez un ou plusieurs champs qui seront triés (par ordre croissant ou décroissant), à l'aide d'un petit programme spécialisé, inclus dans le logiciel. Par exemple : nom ou/et ville ou/et fonction, etc. Vous pourrez alors éditer des étiquettes par catégorie (ou par profession, prénom, code postal etc.) et, si le gestionnaire le permet, préparer une lettre type qui sera complétée automatiquement avec le nom de la personne ou par une formule du style : Mon cher Marcel ou Ma très chère Suzette. Cette possibilité s'appelle le mailing. Sinon, vous saisirez votre prose avec un traitement de texte et imprimerez autant de lettres (en ayant soin de changer au préalable le prénom), pour chaque catégorie, que d'étiquettes préparées. Mis à part la saisie des données de base, vous passerez moins d'une heure trente (pour une centaine de noms) à préparer cet envoi, contre presque dix heures avec l'aide d'un stylo, d'une bonne dose de patience et d'un bon litre d'huile de coude, avec option bière ou café.

Ce n'est qu'un au revoir...

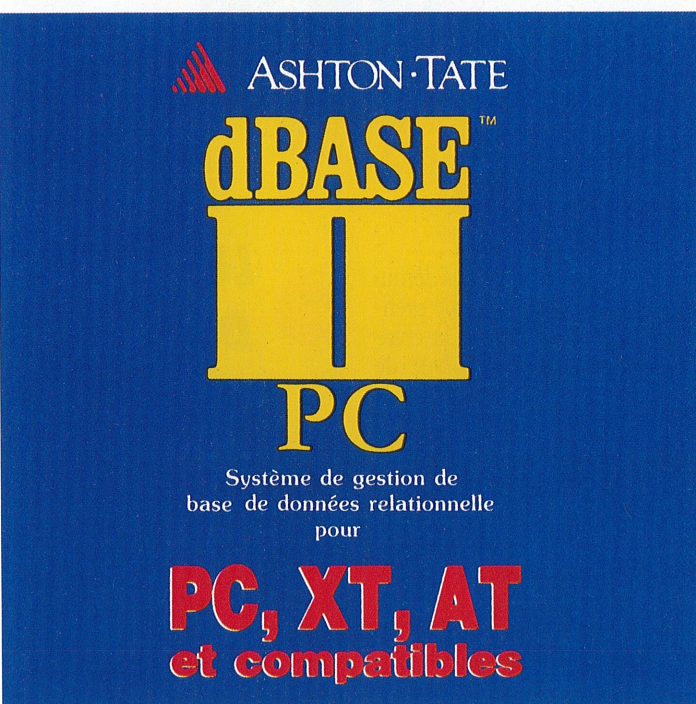
Comme vous l'avez compris, du moins je l'espère, nous allons aborder les systèmes de gestion de fichiers (SGF) dans ce dossier. En principe, toute personne qui possède un ordinateur dispose aussi d'un gestionnaire de fichiers. Comment ça, non ? Dites-moi les "quinze-douzards", Datamat c'est quoi, des graines pour moineaux ? Donc, disais-je, (presque) tout le monde possède un SGF. En réalité, il existe une pléthore de catégories et de produits. Il est bien difficile de faire un choix. Notre dossier est là pour vous y aider en vous présentant l'offre complète des éditeurs dans ce domaine. Nous vous proposerons, à la suite de ce dossier, des articles plus courts, par catégorie, comparant l'ensemble des produits et présentant leurs qualités et défauts.

Wayne Ratliff, Américain de nationalité et informaticien de profession, présente en 1978 le premier gestionnaire de fichiers sur micro-ordinateur, Vulcan. Il deviendra rapidement la référence en matière de SGF évolué, mais sous le nom de dBase II. Chaque nouvelle version (dB III et dB III Plus) reçoit de nouvelles fonctionnalités, dont un mode Assist, très convivial pour le langage. Toujours leader incontesté des ventes, dBase continue tranquillement son chemin en attendant la sortie de sa version IV. De nombreux logiciels ont été développés en respectant la compatibilité avec les fichiers au format dBase (dBXL de WordTech Systems ou Foxbase+ de Fox Software, par exemple). Parrallèlement, à l'intention des utilisateurs un peu déroutés par l'aspect de plus en plus professionnel de ces produits, sont apparus des SGF plus simples d'utilisation, comme RapidFile d'Ashton Tate (également éditeur du grand frère dBase). L'offre des éditeurs se porte aujourd'hui vers de vrais SGBD relationnels, puissants et complets, comme Paradox, de Borland, ou Rbase for DOS, de Microrim.

Ce marché des gestionnaires de données a désormais atteint l'âge adulte, et l'utilisateur averti aussi bien que le néophyte ont parfois bien du mal à choisir le produit qui leur conviendra parfaitement. Vous constaterez que certains tableurs permettent la création et l'exploitation de bases de données. Nous retiendrons sept catégories de produits, correspondant chacun à un type d'utilisation particulier.

LES SGF SIMPLES

Les systèmes de gestion de fichiers (SGF) simples se distinguent surtout par leur simplicité de mise en oeuvre : pas de fonctionnalités poussées, mais pas d'apprentissage fastidieux en perspective. Ne nécessitant bien souvent qu'une courte formation préalable, ils seront rapidement opérationnels et réduiront au maximum les troubles liés à la mise en place d'un système de gestion des données informatisé (réorganisation, mise en place, période d'installation). Aux fonctions de base (création, mise à jour, consultation,...) s'ajouteront souvent de nombreuses options supplémentaires : recherche et tri des fiches selon un ou



plusieurs champs, éditions personnalisées...

Ce type de gestionnaire conviendra particulièrement à la réalisation de petites bases de données domestiques (bibliothèque personnelle, répertoire,...) et constituera, à l'occasion, une excellente introduction à l'élaboration et à l'utilisation de systèmes de gestion de données plus conséquents.



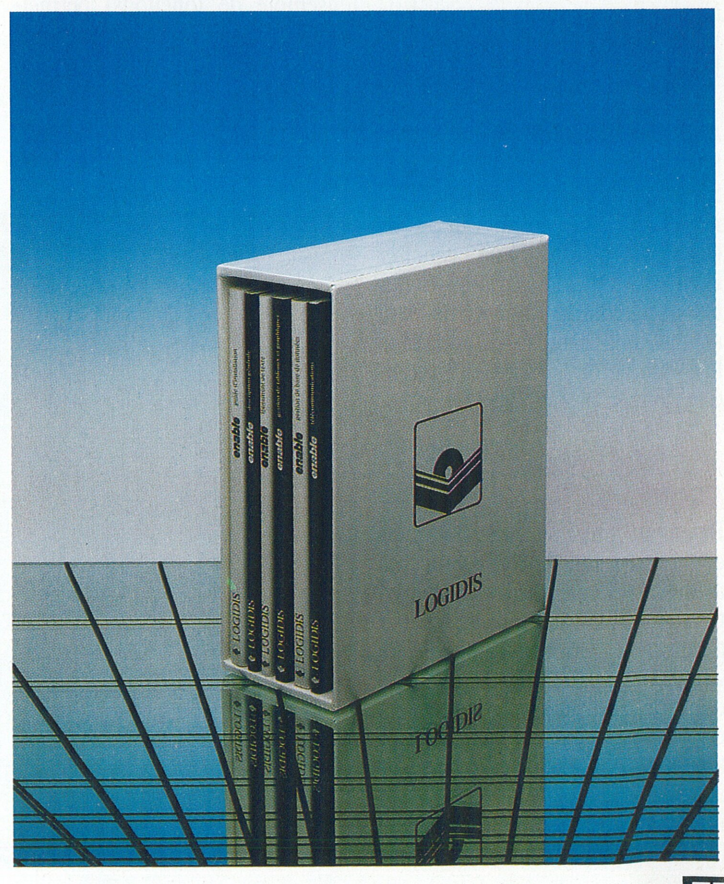


LES INTEGRES

Les logiciels intégrés regroupent en général dans un seul programme les fonctions de tableur (feuille de calcul), de traitement de texte, et de gestion de données. A ces trois modules viennent souvent s'ajouter un module de communication (transmission des données par modem) et un grapheur (création de graphiques). Les informations étant manipulées sous la même forme par l'ensemble des modules, les échanges entre ceux-ci, depuis ou vers la base de données, se trouvent considérablement simplifiés, et l'on évite les miraculeuses conversions de formats (les fameuses importations et exportations), quelquefois imparfaites et toujours fastidieuses. On notera que le passage d'une partie à l'autre du logiciel est généralement très rapide, et qu'il est plus agréable d'évoluer dans un seul et même logiciel que d'être obligé de mémoriser des fonctions propres à des interfaces utilisateurs différentes. Ce type d'environnement de gestion de données ravira les champions du traitement tous azimuts, qui réaliseront aussi une économie substantielle en achetant d'un coup une solution à tous leurs problèmes. Les intégrés étant par nature complets mais assez fermés aux autres logiciels, l'utilisateur veillera particulièrement à la qualité des options qu'il compte utiliser le plus fréquemment. En effet, les fonctionnalités directement liées à la gestion de la base de données sont, avec ce type de logiciel, tout à fait disparates. L'intégré trouvera sa place aussi bien chez le particulier que dans l'entreprise.

LES SGF ELABORES

L'utilisation d'un système de gestion de données dans un environnement professionnel suppose, la plupart du temps, l'existence de fonctions évoluées, comme l'indexation de fichiers, les tris multicritères, la manipulation de plusieurs fichiers simultanément, ainsi que des capacités importantes quant au nombre d'enregistrements par fichier, ou de champs par enregistrement. Ces gestionnaires utilisent des techniques puissantes d'organisation des fichiers et des index, comme les structures en arbre B (les arbres B



sont une technique de gestion arborescente des clefs, autorisant une exploitation rapide des index). L'existence d'un langage propre à la manipulation de la base de données permet, en outre, aux développeurs de construire des programmes d'application spécifiques. On rencontrera ces langages sous deux formes distinctes : le type interprété, nécessitant pour leur exécution la présence du logiciel de gestion de données, et le type compilé, demandant l'usage d'un compilateur qui créera un programme indépendant, directement exécutable.

Quelquefois, la complexité des traitements et la quantité de données exigeront l'assistance d'un personnel spécialisé, compétent pour la réalisation des applications. Ces logiciels sont donc préférables pour une utilisation professionnelle plutôt que personnelle.

LES SGBD

Les systèmes de gestion de bases de données (SGBD) permettent, grâce à une organisation optimisée des fichiers, d'accéder aux informations suivant plusieurs critères (par le nom, la date de naissance, l'adresse, le numéro de sécurité sociale, les signes particuliers etc.). Ces systèmes, très performants, s'appuient sur des concepts directement issus des méthodes modernes d'analyse. Les SGBD, auparavant essentiellement utilisés sur de gros systèmes informatiques, s'imposeront certainement dans les années à venir sur le marché de la micro-informatique professionnelle.

LES SGBD SQL

Simple extension des SGBD, le Structured Query Language (SQL) représente une normalisation de ces systèmes, afin d'homogénéiser les accès aux données dans toutes les applications futures. Ils font actuellement leur apparition dans le domaine de la micro-informatique de type professionnel.

LES GENERATEURS D'APPLICATIONS ET L 4G

Beaucoup plus faciles à mettre en oeuvre, car utilisant des concepts avancés, les générateurs d'applications et les langages de quatrième génération (L4G) permettent un gain de temps non négligeable dans la réalisation d'applications de gestion de données. Guidant totalement l'utilisateur dans la définition conjointe de la base de données et des traitements à effectuer au moyen de tables et d'écrans de saisie conviviaux (menus déroulants, icônes, etc.), le système prendra totalement en charge la création de l'application. Ce type de logiciel inclut de plus en plus souvent des concepts déductifs propres aux systèmes dits intelligents. Bien qu'encore assez peu utilisés par le grand public, les générateurs d'applications, qui permettent une véritable démocratisation de la création des bases de données, devraient assez rapidement prendre la place qu'ils méritent au sein des SGBD, en offrant aux non-informaticiens les services d'une base de données professionnelle.

LES LIBRAIRIES

La reconnaissance de standards dans le domaine du traitement des données sur micro-ordinateur entraîne les développeurs à manipuler, dans leurs applications, des fichiers compatibles avec ces standards. Leur tâche se trouve facilitée par la disponibilité de librairies (ensemble de fonctions) permettant d'exploiter toute la puissance de ces SGBD dans des programmes écrits en langages Basic, Pascal, C, etc. Ces produits sont principalement destinés aux professionnels.



LES SYSTEMES DE GESTION DE FICHIERS SIMPLES

CLASSIFICHE

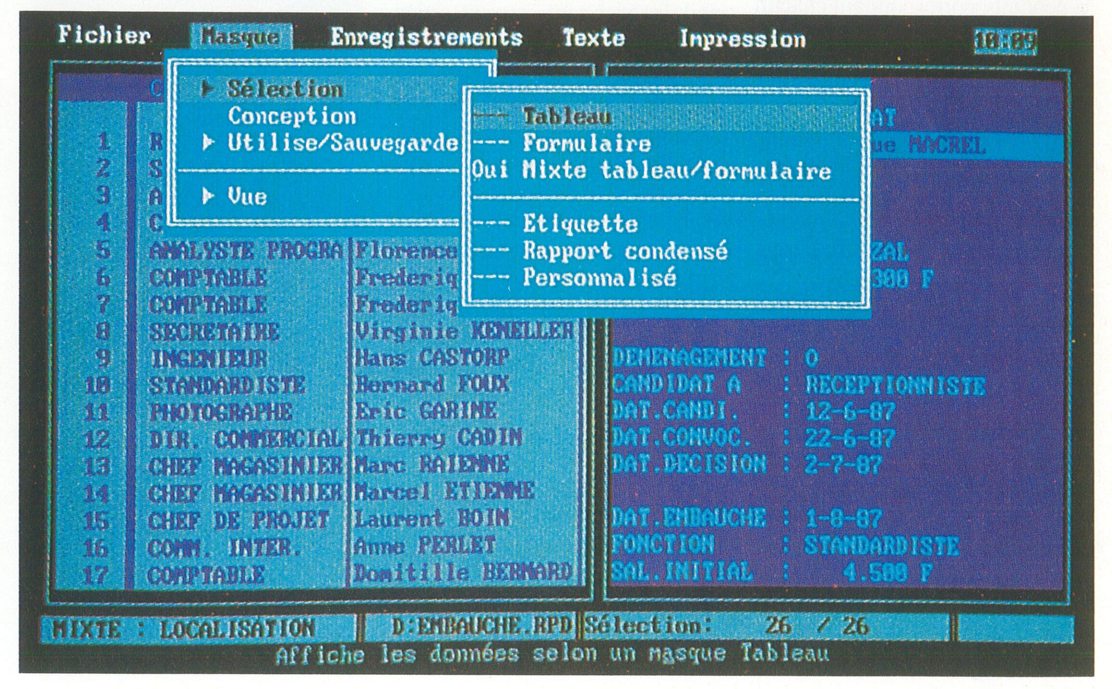
Classifiche est l'expression la plus fidèle d'un bac à fiches cartonnées. Les contraintes d'ordre informatique sont réduites à leur plus simple expression. Classifiche apporte, par rapport à un système manuel, une grande simplicité d'accès aux fiches, et des fonctions de tris rapides.

DATAMAT

La rapidité et la simplicité de Datamat PC en font un logiciel à la fois performant et facile à utiliser. Il se distingue par de nombreuses caractéristiques intéressantes : la création directe à l'écran des masques de saisie et d'impression, les contrôles de validité des saisies au niveau des dates ou des champs logiques (Oui ou Non)... La recherche d'enregistrements s'effectue au moyen de critères de sélection très complets. On notera la possibilité de définir les lignes d'en-tête et de bas de page, et celle d'imprimer en caractères gras, italiques ou soulignés, lors de la réalisation d'états imprimés clairs et lisibles.

DIANE

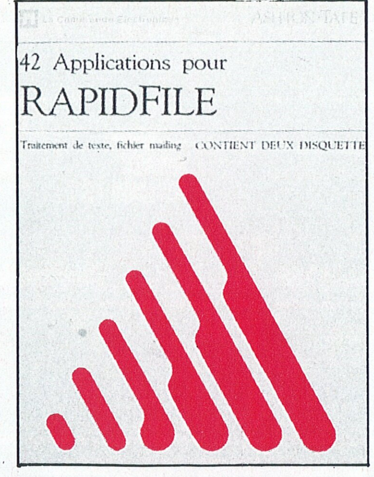
Gérer simplement des fichiers ne veut pas forcément dire les gérer mal. Diane le prouve, en limitant tout de suite son action à un seul fichier ouvert à la fois, mais en proposant, sous un aspect agréable et fonctionnel, un ensemble cohérent de fonctions permettant de traiter jusqu'à soixante-cinq mille fiches de dix kilo-octets chacune. Notons la présence bien agréable d'une calculatrice, toujours disponible, et d'une horloge, que l'on regrettera seulement de ne pas pouvoir visualiser en permanence. La possibilité d'inclure des champs de commentaires de taille illimitée rappellera qu'une gestion de fichiers écrite en Turbo Pascal peut prétendre aux mêmes attraits que des systèmes beaucoup plus coûteux. Elégante,

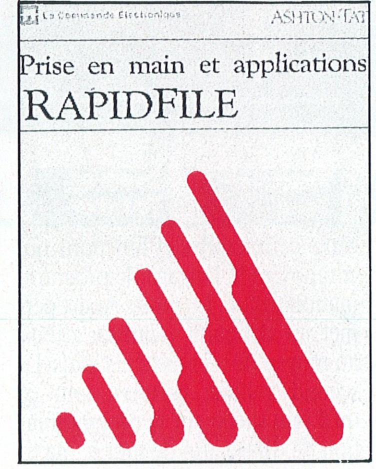


limpide, pratique, comme l'indiquent à la fois le package et le nom du distributeur (E.L.P.), Diane permettra sans aucun doute de gérer, sans prétentions, des fichiers dans un environnement personnel, ou même dans une petite P.M.E., sans trop se limiter.

DIRECTORY II

Directory II est un outil de bureautique, simple d'emploi, qui regroupe une gestion de fichiers et un traitement de texte. Ses créateurs le présentent comme l'alternative moderne au bac à fiches et à la machine à écrire. La gestion de fichiers est de type Free Form, qui ne nécessite pas de définition de zone, de champ ou de rubrique, afin de s'affranchir au maximum du format des informations manipulées. Le traitement de texte, étroitement lié à la gestion de fichiers, reprend le plus possible le maniement d'une machine à écrire. Ce produit, français de conception et original d'approche, pilote maintenant, dans sa version 2.0, toutes les fonctions de la carte de communication Matra Stx 10 (Télex, Télétex, Télecopie).





IBM FILING ASSISTANT

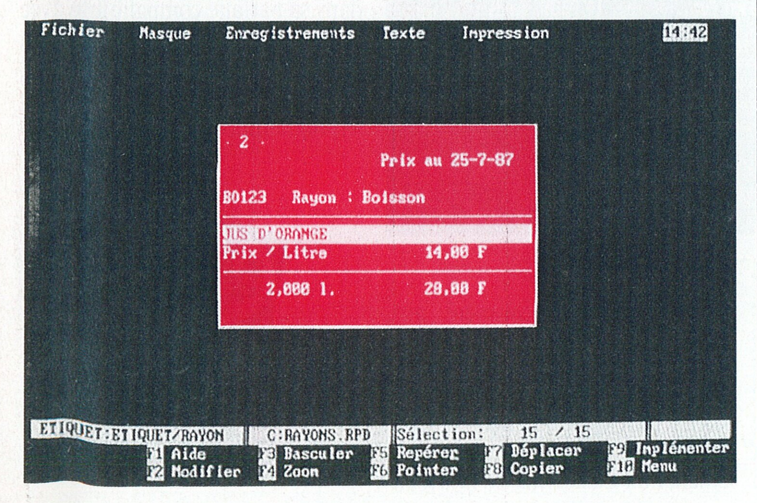
Avec Filing Assistant V2.0, IBM a voulu proposer une gestion de fichiers facile à mettre en oeuvre et à utiliser. IBM semble effectivement avoir atteint ses objectifs, tant l'interface utilisateur est conviviale. Il suffit, pour s'en convaincre, d'observer le menu principal et ses différents sous-menus, pour avoir une idée de l'évidente simplicité du logiciel réalisé. La décomposition simplissime en tâches de base (créer une fiche type, la modifier, ajouter des fiches,...) autorise un temps d'apprentissage pratiquement nul.

PC-FILE+

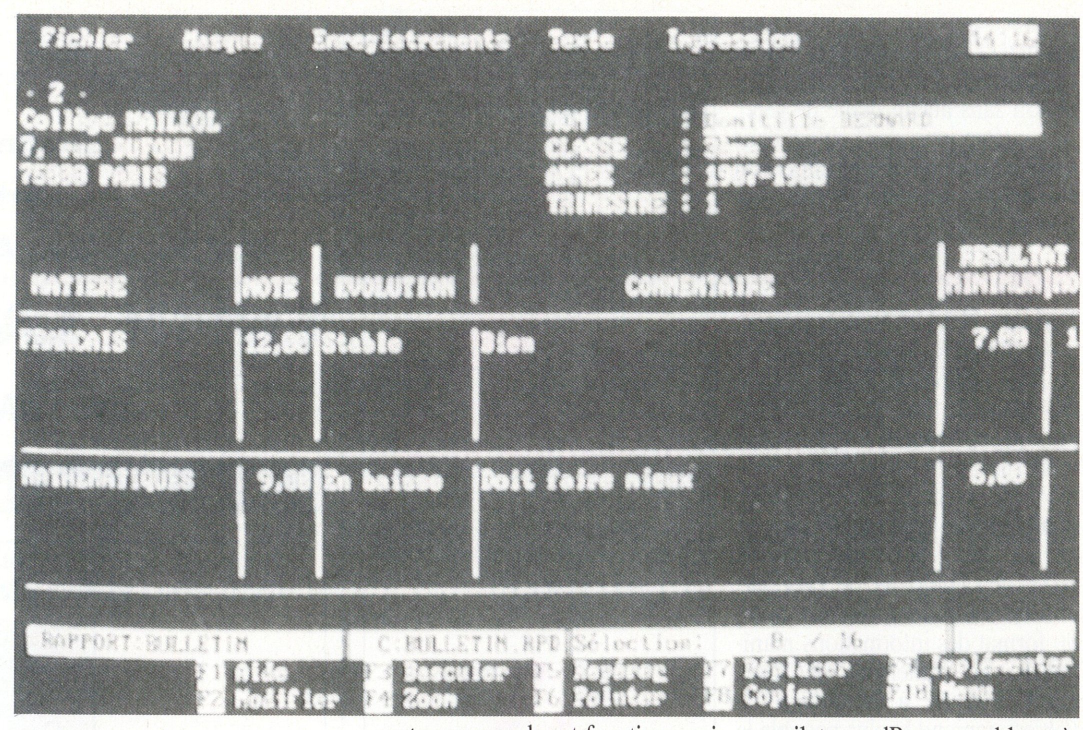
Anciennement dénommé Philobase, PC-File+ lui est près de quatre fois supérieur en puissance. Il se distingue par sa rapidité et sa facilité d'utilisation. Chaque fiche peut contenir jusqu'à soixante-dix champs de données, et chaque fichier soixante-cinq mille cinq cent trente-trois fiches. Les séquences de touches répétitives sont évitées au maximum par l'emploi de macro-instructions (jusqu'à douze par fichier). Couplé au traitement de texte PC-Type+, du même éditeur, ce gestionnaire simple rendra bien des services.

RAPIDFILE

Gestionnaire de fichiers, mais aussi traitement de texte, RapidFile est l'outil idéal pour la production de courriers, mailings et rapports. Bénéficiant de l'expérience et du



savoir-faire de son concepteur, Ashton Tate, (à qui l'on doit Framework et dBase), ce produit se révèle être d'une excellente facture, tant du point de vue du logiciel que de l'ensemble de sa documentation. On notera, entre autres qualités, la possibilité de limiter efficacement la répétition des séquences de touches frappées au clavier en créant des macrocommandes. RapidFile, dont le champ d'action a été volontairement limité aux fonctions bureautiques de base, ne répond que mieux à ses spécifications.



REFLEX

Plus un outil d'analyse que d'archivage des données, Reflex permet leur représentation sous de multiples aspects : fiches, listes, tableaux, états et graphiques. Très utile pour l'analyse des informations issues d'autres programmes, Reflex n'en reste pas moins un outil autonome. En effet, il dispose de nombreuses fonctions mathématiques, statistiques et financières, qui le destinent naturellement à l'analyse des données ; d'où son nom : l'analyste. Il suffit pour s'en convaincre d'observer la qualité des applications livrées avec Reflex, les WorkShops. Borland frappe, une nouvelle fois, dans un domaine inexploré.



LES SYSTEMES DE GESTION DE FICHIERS ELABORES

DATA PERFECT

Gestionnaire de données multifichier, DataPerfect est rapide et particulièrement simple à utiliser.

Les liaisons entre les fichiers sont faciles à réaliser. Les étourdis apprécieront la grande sécurité de saisie qu'offre la possibilité de vérifier, à intervalle régulier, les informations entrées. Un éditeur de texte intégré vient agrémenter la saisie des données. Malgré les nombreuses informations présentes simultanément à l'écran, celui-ci reste lisible. Un outil interactif de développement d'applications qui reste convivial et plaisant à utiliser.

DBASE III PLUS VERSION 1.1

C'est le plus connu des systèmes élaborés de gestion de fichiers. Avec son langage de programmation, son générateur d'états et ses possibilités de travail en réseau local, dBase III Plus est devenu le standard dans le monde MS/PC-DOS. Il est doté d'outils d'interrogation et d'extraction de données performants. Le premier classeur de la documentation décrit, pour le débutant, les bases du langage dBase, le mode Assist, l'utilisation du générateur d'états, et les deux cents commandes et fonctions qui composent le langage de programmation dBase. Le mode Assist permet au débutant d'utiliser dBase au moyen de menus déroulants. Le second volume contient tout ce qu'il faut savoir sur la programmation de dBase afin de tirer le maximum de ce véritable langage. On y trouve également l'ensemble des informations nécessaires à son fonctionnement sur un réseau local. Face au développement de vrais SGBD, Ashton-Tate annonce la disponibilité prochaine de dBase IV, dont les caractéristiques particulièrement prometteuses devraient permettre à l'éditeur américain de conserver sa place de leader sur ce marché.

```
dBXL Release 1.1      Utilities
Copyright (C) 1987    Fields  Directory  Variables  Keyboard  Manual
                      Display relevant page of dBXL's on-line manual.
dBXL On-line Manual
 Record  File  Show  Char  Math  Date  Envn  Prg  Wind  General
 Commands commonly used at the prompt for information display.

 Command: DISPLAY STATUS
 Syntax: DISPLAY STATUS [TO PRINT]

 Description: DISPLAY STATUS lists the names of all open files and the
 aliases for each work area in use. In addition, DISPLAY STATUS lists the
 file search path and default drive, status of all SET commands, printer
 margin setting, and assignment of each function key. TO PRINT sends
 output to the printer as well as to the screen. DISPLAY STATUS pauses
 for user keystroke whenever the screen is full.

        LABEL FORM
        LIST
        LIST HISTORY
        LIST MEMORY

Displays status of the operating environment.
```

DB-FABS

Voir le chapitre consacré aux "librairies".

DB-FAST

Vendu cent quarante-neuf dollars (environ neuf cents francs) actuellement aux Etats-Unis, ce nouveau compilateur dBase semble très prometteur. La taille minimale des fichiers exécutables serait de 1 ko, contre 140 ko pour Nantucket Compiler. Les temps de compilation et d'exécution seraient également meilleurs. A l'heure où nous écrivons ces lignes, le produit n'est pas encore commercialisé en France. Peut-être le compilateur le plus erformant, le moins cher...

DBXL DIAMOND RELEASE

Ce clône de dBase 3 Plus peut se targuer d'être près de deux fois plus rapide que son modèle ; il est aussi plus simple à utiliser et coûte beaucoup moins cher. DBXL possède plus de cinquante fonctions ou commandes supplémentaires par rapport à dBase. Il autorise la manipulation de tableaux à n dimensions, la création de fenêtres et de menus entièrement paramétrables, ainsi que la gestion des graphiques. Toutes ces fonctionnalités simplifient grandement la programmation d'interfaces utilisateur très conviviales. L'intérêt de cet interpréteur réside également dans sa parfaite compatibilité avec le compilateur du même éditeur, Quicksilver. Puissant et évolutif, il satisfera aussi bien le débutant que le programmeur expérimenté.



FORCE III

Développé par Sophco Inc. et annoncé lors du Comdex de Las Vegas en 1987, ce nouveau compilateur dBase, ultra-rapide et bon marché, ne semble toujours pas disponible.

FOX BASE PLUS VERSION 2.0

Jusqu'à six fois plus rapide que dBase III Plus, FoxBase est un excellent produit pour le développement d'applications dBase. Il allie la souplesse du mode interactif (mode Assist) et de l'interpréteur à la vitesse et à la sécurité d'un compilateur. Il est livré avec un manuel en français, simple et bien organisé. FoxBase Plus possède ses propres fichiers d'index, mais permet aussi l'utilisation des index dBase. Le programmeur peut enrichir le langage en créant ses propres fonctions utilisateur. FoxBase Plus permet la création et la manipulation de tableaux, jusqu'a deux dimensions. Il peut fonctionner sur un réseau local et permet d'ouvrir jusqu'à quarante-huit fichiers simultanément. Le meilleur rapport performance/prix.

GEM JT BASE

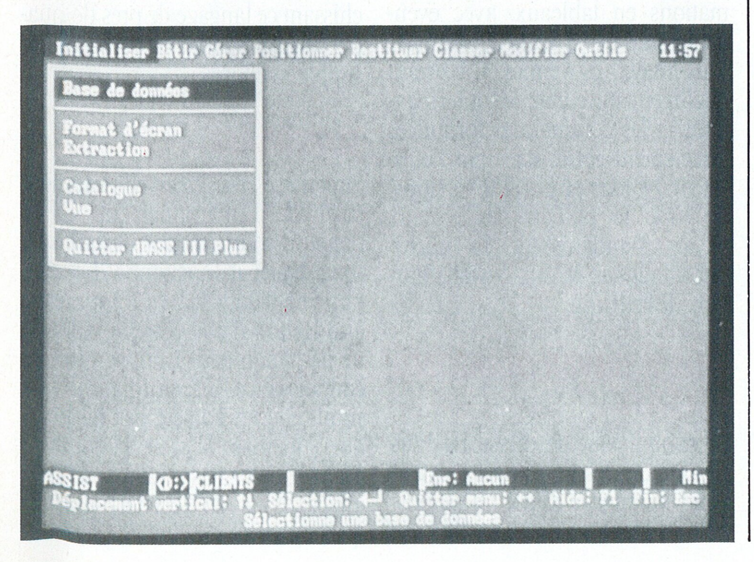
Le système de gestion de fichiers JT Base a été porté sous GEM, de Digital Research, afin d'exploiter les possibilités de modularisation propres à ce type d'environnement. Il ajoute aux fonctionnalités des logiciels de la famille JT Base la simplicité d'utilisation propre au système, incluant fenêtres et menus déroulants ainsi que l'utilisation de la souris. La fonction traitement de texte est ici assurée par le logiciel GEM Write. GEM autorisant l'échange de données entre logiciels, il sera aisé d'utiliser des logiciels complémentaires comme le grapheur GEM Chart.

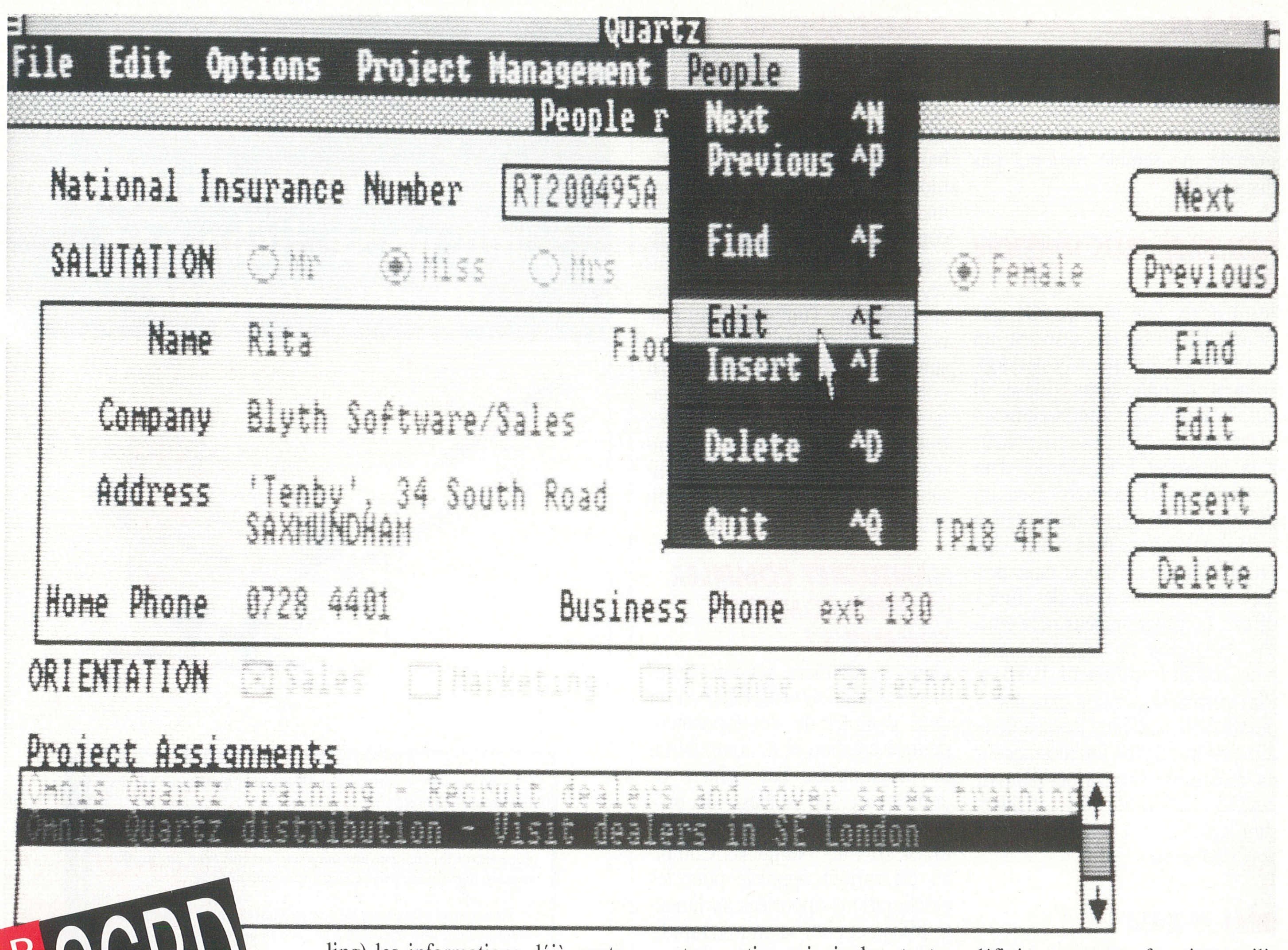
JT BASE 20 ET 40

Les logiciels de la gamme écrits en langage C sont rapides à l'exécution. JT Base 20 et JT Base 40 offrent les mêmes fonctions de base, respectivement en mode mono et multifichier. Ils incluent un traitement de texte, utile pour la conception de mailings et d'étiquettes. On pourra décider de sauvegarder toutes les commandes effectuées par l'utilisateur, afin de pouvoir lancer ultérieurement cette suite d'actions. JT Base 40 offre en outre un langage de programmation compatible dBase et diverses fonctions mathématiques. La gamme JT Base est également disponible sous le système d'exploitation Xenix.

NANTUCKET COMPILER (CLIPPER COMPILER) SUMMER'87

Dans sa dernière version, Summer'87, Nantucket Compiler est un outil complet de développement pour la création et la compilation de programmes. Ses fichiers de données et son langage de programmation sont compatibles avec dBase III Plus. Nantucket Compiler est surtout apprécié pour les améliorations apportées au langage dBase, et pour sa grande rapidité d'exécution ; il crée des fichiers directement exécutables ayant l'extension. EXE. Le programmeur pourra choisir d'utiliser les index .NDX, compatibles dBase III Plus, ou les indexs .NTX, propres à Nantucket Compiler mais plus rapides. On notera que Nantucket Compiler permet enfin, sous DOS 3.3, d'ouvrir jusqu'à deux cent cinquante fichiers simultanément, et gère pleinement les conflits d'accès aux fichiers et aux enregistrements dans un réseau local. Le compilateur est livré avec un débuggeur, outil qui facilite la mise au point des programmes. Grâce à l'archi-





tecture ouverte de ce logiciel, l'utilisateur peut créer ses propres fonctions, qu'il peut écrire en dBase, en C ou en assembleur. C'est avant tout un outil de développement puissant réservé aux développeurs d'applications.

OMNIS 1, 2 et 3

Omnis est un logiciel disponible sous trois niveaux d'accès différents : Omnis 1, 2 et 3. Omnis 1 est un gestionnaire de fichiers ultra-simple, aussi bien du point de vue de son utilisation que de ses possibilités. Omnis 2 ajoute à son petit frère des possibilités supplémentaires, notamment en termes de consultation et de tri, tout en acceptant de gérer des fichiers de taille plus importante. Omnis 3 permet, en plus, de travailler sur plusieurs fichiers, encore plus grands, et de construire une application sur mesure. Enfin, une caractéristique commune aux trois logiciels est la possibilité d'inclure dans des lettres standards (mailing) les informations déjà contenues dans des fichiers. La famille Omnis permettra à un utilisateur non averti d'évoluer en même temps que sa base de données.

OMNIS QUARTZ

Omnis Quartz est le premier d'une nouvelle génération de gestionnaires de données, tirant pleinement parti de l'environnement Windows, de Microsoft. Il dispose en effet de l'ensemble des possibilités de cet environnement (menus déroulants, boutons et carrés de sélection, messages de dialogue). Le développeur appréciera la rapidité et la simplicité avec lesquelles il pourra créer des applications de gestion de données d'une présentation irréprochable. La possibilité de créer des applications bénéficiant d'une interface utilisateur standardisée ainsi que l'économie appréciable en termes de temps de développement qu'apporte la puissance des outils de Windows constituent un réel atout pour ce logiciel aux performances par ailleurs tout à fait acceptables.

Q & R

Q & R, pour Questions et Réponses, est la traduction du logiciel américain Q & A (Questions & Answers). Ce logiciel comprend quatre parties principales, toutes liées entre elles : la gestion de fichiers, le traitement de texte, le générateur d'états et l'assistant intelligent. Le gestionnaire de fichiers autorise la mise en relation simultanée de quatre fichiers. Il permet la visualisation des fichiers sous forme de tableaux et autorise le tri ascendant ou descendant sur toutes les zones. Bien que de nombreuses fonctionnalités soient accessibles sans programmation, il est possible de créer des applications sur mesure. Le générateur d'états permet la création de formats d'édition présentant les informations en tableaux, avec éventuellement des calculs de sommes, sous-totaux, moyennes. L'assistant intelligent interprète les interrogations et les commandes formulées directement en français par l'utilisateur. Notons que Q & R version 4 supporte la plupart des réseaux locaux standards de la micro-informatique : 3Com, Novell, StarLan, TokenRing.

QUICK SILVER DIAMOND RELEASE

Ce compilateur de dBase III Plus apporte de très nombreuses extensions au langage dBase ; il est possible de créer menus et fenêtres, de définir ses propres fonctions utilisateur, etc. Les programmes compilés sont plus compacts et s'exécutent sans dBase. Quicksilver est plus rapide que dBase mais moins que Nantucket Compiler. Parfaitement compatible avec dBase III Plus et dBase Administrator (l'utilitaire de gestion des accès aux fichiers du réseau), Quicksilver peut s'exécuter simultanément avec dBase III Plus, sur le même réseau, tout en partageant les mêmes fichiers. Assurément, Quicksilver est le compilateur qui offre la meilleure compatibilité avec dBase III Plus, tout en enrichissant ce langage de près de quatre-vingts fonctions ou commandes supplémentaires.

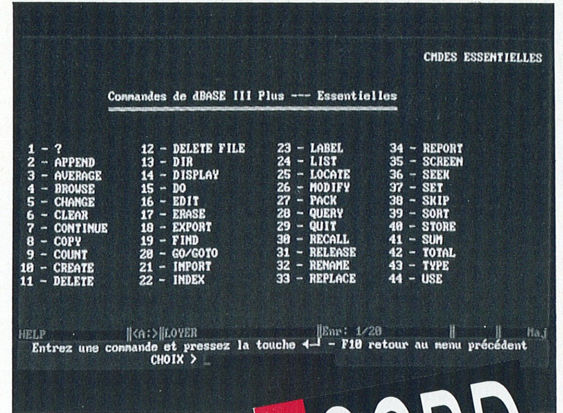
SUPERBASE

Superbase tire merveilleusement parti de l'environnement GEM (fenêtres/souris/menus déroulants) sous lequel il fonctionne. Le cheminement dans la base s'apparente à la lecture d'une cassette vidéo et ne demande pas, à priori, plus de connaissances en informatique. La similitude ne s'arrête pas là, puisque Superbase possède la capacité de manipuler des champs de type image, issus de logiciels graphiques ou de traitements de texte. Il

préfigure réellement un nouveau type d'application manipulant des données multiformes dans un environnement optimisé.

XTRIEVE

C'est un gestionnaire de bases de données personnalisé, permettant de travailler sur plusieurs fichiers simultanément. L'utilisateur dispose d'un puissant langage de dialogue, mis en œuvre dans un environnement dit à fenêtres et menus déroulants. XTrieve s'interface avec des produits intégrés comme Lotus 1-2-3, Symphony, Open-Access, dBase III, et tout fichier standard DOS ou BTrieve.



DOSSIER SGBD

LES SYSTEMES DE GESTION DE BASES DE DONNEES

BASOR

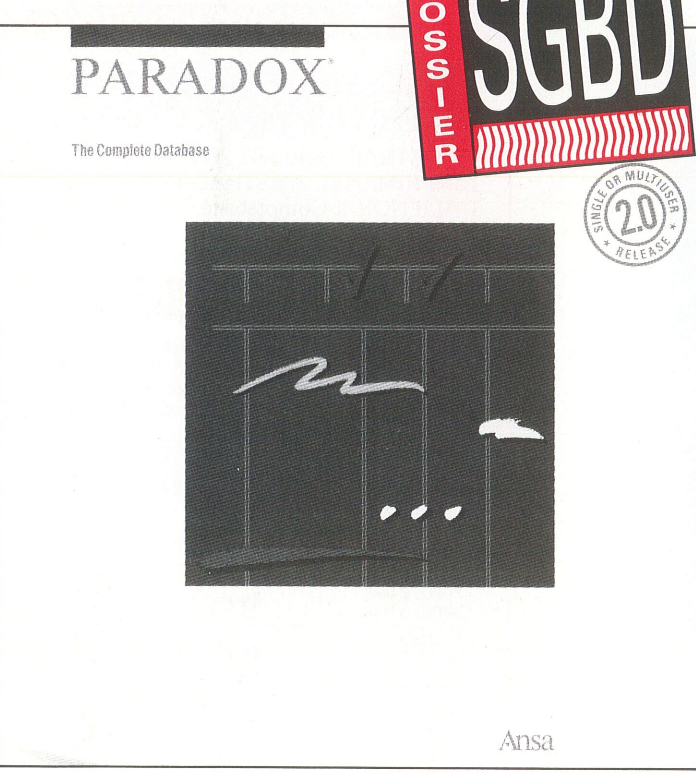
Basor est la réponse à un besoin couramment exprimé par des utilisateurs de systèmes de gestion de données : comment créer rapidement des documents (mailings, étiquettes,...), à partir des données stockées dans la base ? Basor intègre Textor, un traitement de texte français très populaire, qui lui confère de puissantes capacités d'édition. La présence de macrofonctions ainsi qu'une organisation efficace des masques de saisie permettent de proposer à l'utilisateur final une application, clé en main, simple d'utilisation. On appréciera la compatibilité de ce SGBD relationnel avec les bases de données organisées, comme lui, sur la méthode d'accès BTRIEVE.

DATAFLEX

Sys-Dis, jeune société française d'édition de logiciels, importe, francise et distribue en exclusivité les produits Data Access. Dataflex, vrai SGBD relationnel, est doté d'un langage de programmation puissant, pour le développement rapide d'applications performantes. Les nombreux utilitaires livrés avec ce produit, générateur automatique d'applications, générateur d'états et générateur de menus permettent à l'utilisateur non informaticien de développer lui-même des applications. Le module Query de Dataflex permet de réaliser, de façon simple, toute interrogation multicritère, multifichier sur une base de données. Multienvironnement et multiutilisateur, Dataflex est disponible sur les principaux systèmes d'exploitation (MS/PC-DOS, OS2, XENIX, UNIX et VMS) et réseaux de micros (Token-Ring, Novell, 10 Net, 3COM). Entièrement francisé pas Sys-Dis, Dataflex est un produit de haute qualité, déjà implanté sur plus de soixante-dix mille systèmes informatiques.

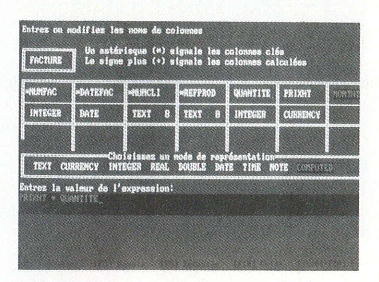
DIALOGUE 2

Accédant à la base de données en langage naturel, aussi bien du point de vue du concepteur de l'application que de l'utilisateur, Dialogue 2 autorise également la programmation d'une partie de l'application en langage Bal (proche du Basic), ou dans un autre langage. Cette dernière caractéristique supprime les contraintes et les limites d'utilisation inhérentes aux SGBD, outils souvent puissants, mais aux fonctionnalités délimitées. La plus grande part des applications est réalisée sans programmation. Le concepteur est aidé, dès la création de la base de données, par le dictionnaire des données et par les générateurs automatiques de masques et d'états.



PARADOX

Puissant et convivial, accessible et complet, tel est le paradoxe. Véritable SGBD relationnel, Paradox inclut les derniers concepts développés en la matière : langage d'interrogation QBE, fonctionnalités réseau poussées, double accès à l'ensemble des fonctions (menu ou langage Pal), générateur d'applications, etc. Mais la grande originalité de ce produit, c'est la force du concept qui lui sert de base : les tables, modèles sous lesquels il manipule l'ensemble des informations (fichiers, formats, critères de tris, résultats,...). Un SGBD d'avant-garde promis à un succès certain.



RHASE SYSTEM

Véritable SGBD relationnel, Rbase offre à tout gestionnaire d'informations une grande richesse de fonctionnalités. Les tables de la base de données (quatre-vingt tables au maximum par base de huit cents colonnes au plus) sont créées par l'utilitaire Définition Express. Le module Forms Express permet de réaliser les grilles de saisies souhaitées. Reports Express, lui, se chargera des états et des rapports imprimés. Enfin Application Express, générateur d'application, réalisera pour l'utilisateur non informaticien, de façon interactive, des applications complètes. A l'intention des développeurs, Rbase comporte un puissant langage procédural de plus de cent trente commandes, afin d'écrire les applications les plus complexes. Microsoft propose également une version réseau spécifique de Rbase système, avec verrouillage automatique des tables et création de mots de passe. Certainement un des meilleurs SGBD disponibles sur micro.

LES SYSTEMES DE GESTION DES FICHIERS INTEGRES

ABILITY PLUS

Six applications complètes se retrouvent dans Ability Plus : base de données, traitement de texte avec vérificateur orthographique, tableur, module graphique, module de communication et de présentation. Le gestionnaire de fichiers permet de manipuler un type de champ original sur micro-ordinateur (le type photo d'écran généré par le module présentation), et d'établir des liens avec des feuilles de calculs du tableur ou des documents du traitement de texte. La programmation est totalement absente de ce logiciel, qui est aisément piloté par des menus, au moyen de fonctions similaires dans chacun des modules. Un outil original et d'une grande simplicité d'emploi.

ENABLE

Cinq modules (traitement de texte, tableur, télécommunication, gestion de bases de données et graphiques) constituent Enable. La communication des fichiers et des données entre chaque module est particulièrement performante, grâce à un puissant fenêtrage et à l'utilisation du couper/coller. L'interface utilisateur est graphique et Wysiwyg (what you see is what you get - ce qui est à l'écran représente réellement le document final). La manipulation des données se caractérise par une gestion et une définition simples des zones à traiter. Chacun des modules est rapide et particulièrement performant, d'une puissance comparable à celle des logiciels dédiés.

FRAMEWORK II

Les créateurs de Framework II ont accordé, dès le départ, autant d'importance à l'interface utilisateur et à la convivialité de leur produit qu'à ses capacités proprement dites. Le résultat est probant : particulièrement agréable à utiliser, Framework II supervise un traitement de texte, un tableur, une base de données, un logiciel de communication et un processeur d'idées bien pratique, au moyen d'un véritable langage de développement, Fred. Framework II étant l'enfant d'Ashton Tate, qui édite aussi dBase, on ne s'étonnera pas de la parfaite compatibilité de ces deux produits. Framework II, dont les capacités propres de gestion de données sont cependant plus réduites, constitue, bien souvent, un complément idéal à un environnement dBase.

KNOWLEDGE-MAN2

K2 est un monstre sacré, ultrapuissant par nature, encore plus accessible dans sa version 2 ; Kman peut tout. Autorisant l'utilisation de l'ensemble des fonctions des différents modules dans chacun des autres, il est plus intégré qu'un intégré. Conçue pour les réseaux locaux, sa base de données n'est limitée que par la capacité du système. Programmable en C, dispo-

sant de nombreux produits annexes, c'est bien la Rolls des logiciels à tout faire.

LOTUS 1-2-3

Tableur, base de données, graphiques, 1-2-3 est le logiciel intégré leader du marché. Les dimensions du tableur sont les mêmes que celles du gestionnaire de fichiers 8192 x 256 ; de quoi contenter bien des utilisateurs. Notons que 1-2-3 est pourvu de fonctions d'analyse statistisque et mathématique poussées. Lotus propose à ses clients des produits complémentaires. Lotus Report Writer crée des formulaires, des rapports et des étiquettes personnalisés. Lotus Hal est une interface en langage naturel simplifiant l'usage de 1-2-3. Tout utilisateur bénéficie, bien sûr, du service et du support technique Lotus. Notons également la qualité de leur assistance téléphonique. Devant le succès rencontré par ce produit, de très nombreuses sociétés proposent aujourd'hui des formations sur 1-2-3. Le marché des Add-In (produits complémentaires) est très développé pour 1-2-3.



SMART

Crée par Innovative Software, Smart est aujourd'hui distribué en France par l'intermédiaire de Memorex. Ce logiciel intégré est composé de six modules : tableur, graphiques, base de données, traitement de texte, communication et agenda. Dans tous les modules, un langage de programmation permet de réaliser des applications. Le module de gestion de données peut travailler sur vingt-cinq fichiers simultanément. Chaque fichier peut contenir jusqu'à deux cent cinquante-cinq champs différents, de quatre mille quatre-vingt-seize caractères au maximum. De plus, chaque zone peut être calculée afin de réduire la programmation. Enfin, pour visualiser le fichier sous différents formats, l'utilisateur pourra réaliser jusqu'à dix masques d'écran par fichier. On notera la possibilité d'utiliser Smart indifféremment sur un système monoposte ou sur un réseau local. Livré avec un logiciel d'autoformation, Smart est d'un apprentissage facile.

OPEN ACCES II

Open Acces II se présente comme un assemblage de sept modules (base de données, tableur, traitement de texte, communication, grapheur, langage, outils de bureau), qui, pris séparément, se révèlent très performants et supportent aisément la comparaison avec des logiciels "solistes" de leur catégorie. Le revers de ces qualités est qu'Open Access II n'est plus tout à fait ce qu'on pourrait appeler un logiciel intégré, mais plutôt un ensemble cohérent de logiciels puissants, liés entre eux dans un environnement unique ; (certains modules comme Access Base sont d'ailleurs vendus séparément, comme des produits à part entière). Le passage des données d'une partie à une autre nécessitent un transfert, qui, bien que performant, alourdit un peu la manipulation. La base de données, véritable SGBD SQL allié à un langage très apprécié, est le principal atout d'Open Access II. On appréciera également la qualité des graphiques générés par le grapheur et les possibilités du module de commu-

nication. On notera qu'une version totalement réseau est disponible. Extrêmement complet, ouvert, mais pas des plus accessibles, Open Access II a peu de chances de décevoir les plus perfectionnistes.



PC-4

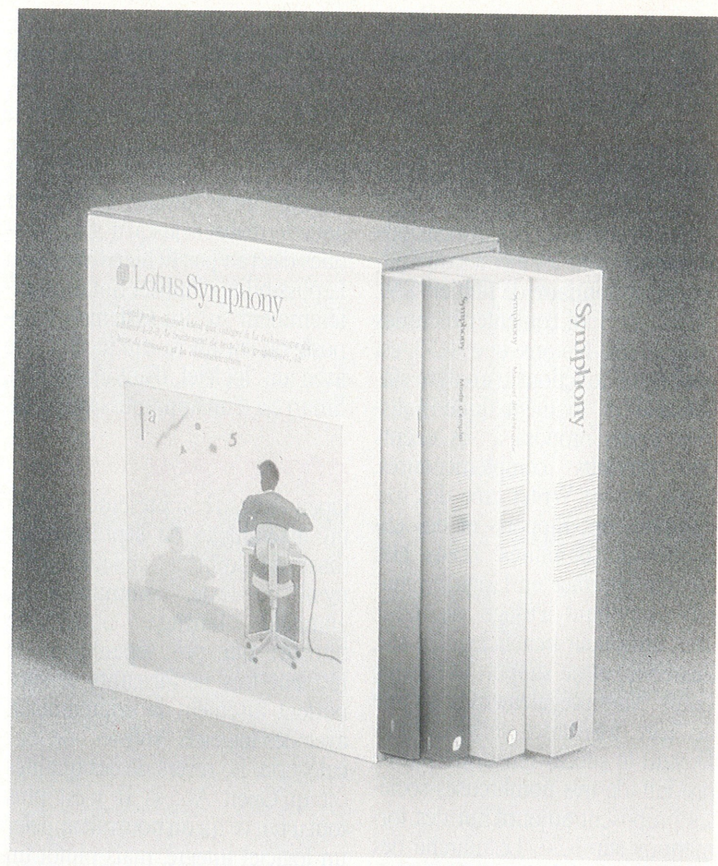
Avec ses quatre modules indépendants, PC Quill (traitement de texte), PC Abaccus (tableur), PC Archive (gestion de fichiers) et PC Easel (grapheur), PC-4 n'est pas un intégré à part entière. Les quatre modules, d'aspect et de manipulation similaires doivent se contenter d'importer et d'exporter les données de ou vers les autres modules. Le gestionnaire de données, pouvant manipuler simultanément un nombre illimité de fichiers de grande taille, permet jusqu'à quatre index par fichier et autorise la manipulation de champs de longueur variable. Ajoutons à cela un générateur d'écrans et la création assistée d'états imprimés, un langage procédural de soixante-trois commandes doté d'un éditeur simple et agréable, et on obtient un produit d'un rapport qualité/prix attrayant.

SUPER CAL4

Tableur, gestionnaire de données et grapheur intégré, SuperCalc est l'outil idéal pour l'analyse et la simulation financières. Le gestionnaire de données accepte neuf mille neuf cent quatre-vingt-dix-neuf enregistrements de deux cent cinquante-cinq caractères. La gestion de données est souple, l'extraction des données est simple et s'effectue en fonction d'un nombre illimité de critères. Des fonctions statistiques puissantes sont disponibles pour l'analyse de la base de données. On peut programmmer des applications complètes en contrôlant la gestion de l'écran, des messages et de la saisie. On automatisera les procédures en enregistrant une suite de touches. Un outil remarquable pour les prévisions et l'aide à la décision.

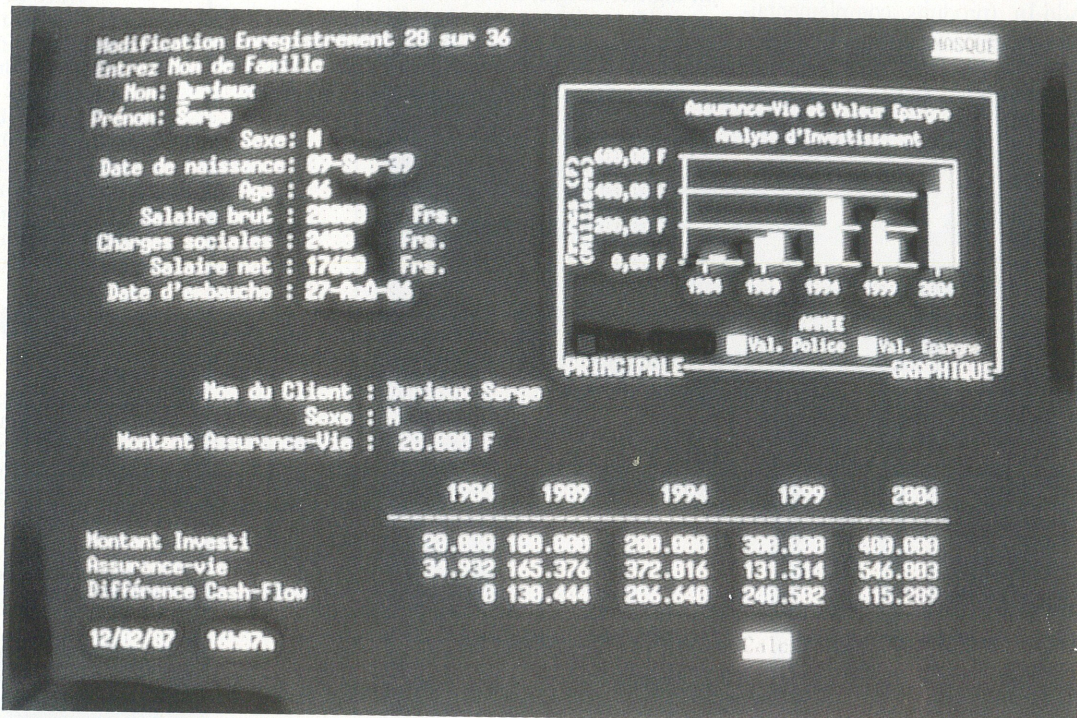
SUPER DB

Logiciel multifichier, multifenêtre, SuperDB intègre des fonctions de calcul, de mailing et de graphique, d'où sa place parmi les intégrés. Il peut générer rapidement des applications sans langage de programmation. Au maximum, on pourra ouvrir quinze fichiers simultanément, comportant cent quarante rubriques, et jusqu'à cent quarante index. Multifichier, SuperDB accepte plus de deux cent cinquante liens entre deux fichiers. Il est possible de restructurer l'ensemble de la base de données, sans perdre la moindre information. On peut, de plus, consulter les fichiers en mode liste ou masque. L'appel à des programmes externes écrits dans d'autres langages est possible. Notons que la programmation en SuperDB peut s'effectuer par simple choix de commandes dans des fenêtres.



SYMPHONY

Le plus vendu des logiciels intégrés du marché. Il propose cinq modules : tableur, graphiques, base de données, traitement de texte (avec correcteur orthographique) et comunication. L'utilisateur appréciera la possibilité d'enregistrer sous forme de macrocommandes une séquence de touches. Pour des applications plus importantes, on pourra utiliser le langage de programmation de Symphony. Véritable intégré, Symphony autorise le passage d'un module à l'autre par le simple appui d'une touche. Les fichiers 1-2-3 sont, bien sûr, compatibles avec Symphony. L'utilisateur pourra procéder à la saisie, à la correction ou à la mise à jour de ses données par l'intémédiaire de masques précédemment créés. Enfin, il pourra protéger ses fichiers des regards indiscrets en leur affectant un mot de passe. Produits complémentaires, Lotus-Symphony-Link et Lotus-Symphony-Com, permettent de dialoguer avec des sites IBM ou BULL.



TWIN

Aussi bien que ... moins cher que ..., c'est un tableur puissant intégrant un gestionnaire de données et un module graphique. Il dispose de "plus" non négligeables : gestion des échelles logarithmiques, impression sur tables traçantes ou imprimantes, présentation graphique en trois dimensions. Idéal pour organiser, planifier et prendre des décisions du type : quel résultat pour quelle hypothèse.

VP-PLANNER PLUS

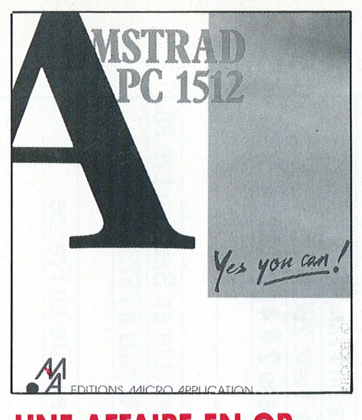
Ce tableur multifonction, compatible Lotus 1-2-3 version 2, est, d'après son éditeur, le premier tableur complet. Aux compléments traditionnels des tableurs de deuxième génération (graphiques, fichiers, macrocommandes), il ajoute des outils de présentation. Il



se distingue aussi par ses nombreux plus : impression directe des graphiques sans utilitaire supplémentaire, enregistrement automatique des macrocommandes, liaison directe avec dBase (ou FoxBase), base de données multidimensionnelle pour les consolidations de tableaux, menus déroulants ou classiques...

XCHANGE

Ce logiciel reprend les mêmes modules que PC-4, mais ils sont regroupés dans un intégrateur, afin de faciliter le transfert des données d'un module à l'autre.



UNE AFFAIRE EN OR

En micro-informatique, l'évolution extrêmement rapide de l'offre en matière de logiciels conduit les éditeurs à proposer périodiquement de nouvelles versions de leurs produits. L'arrivée sur le marché français de l'Amstrad PC, proposé à un prix nettement inférieur à celui des autres ordinateurs, et le dynamisme déployé par la société Amstrad pour réussir sur le marché des compatibles ont poussé les éditeurs à proposer des versions antérieures ou légèrement différentes de leurs logiciels. Ces produits, appelés souvent juniors, sont vendus à des prix défiant toute concurrence. Bien loin de représenter des versions dégradées, ils offrent au plus grand nombre la puissance des outils de l'informatique professionnelle, dont le prix peut parfois atteindre deux ou trois fois celui d'un Amstrad PC.

Dans le domaine des gestionnaires de données, on appréciera à leur juste valeur des logiciels comme dBase II PC, Framework Premier, Reflex Amstrad, Open Access Junior et Yes You Can Amstrad. Vraiment de beaux cadeaux de la part des éditeurs qui donnent ainsi accès, à tous, à la micro professionnelle.

A SUIVRE

Comme vous pourrez le constater en vous référant au tableau récapitulatif, nous n'avons présenté que certaines catégories : les outils, les librairies, les générateurs d'applications et les L4G, et les SGBD SQL. Nous vous proposerons en effet dans notre numéro 11 la fin de ce dossier, car il est d'une pagination bien trop élevée pour sa publication intégrale en une seule fois. Nous vous donnons donc rendez-vous au prochain numéro, que vous trouverez en kiosque dès le 1er septembre.



Pour faciliter la lecture de ce tableau, il faut savoir que les quatrième et cinquième colonnes représentent respectivement la documentation (D) et le logiciel (L).
Les lettres F et A signifient français et anglais. Ainsi, vous ne pourrez pas avoir de surprise désagréable avant un éventuel achat.
Dans la colonne trois, domaine, sont indiquées les (ou la) catégories dans lesquelles le logiciel est classé : SGF simple (F), SGF évolué (E), SGBD (S), intégré (I), SGBD SQL (Q), générateur d'applications (G), outil (O) et librairie (L).

Nom	Dernière Version	Domaine	D	L	Editeur	Distributeur / Importateur	Prix TTC	Commentaire
Ability Plus	v 1.0	I + F	F	F	Migent	Innelec	1773	
Access Base	v 2.10	Q	F	F	Software Products International	Frame	6997	
AutoLink	v 3.00	O	F	F	DFL	PC Technologie	1174	
Basor	v 1	S	F	F	Talor	Talor	1850	
BTrieve	v 4.11	L	F	F	Novell	Alphatronic	3463	Version réseau à 8460
Classifiche	v 1	F	F	F	Adalog	Adalog	320	
Database Toolbox	v 4.0	L	A	A	Borland	Borland France	1180	468 Frs pour m.à j. 3.0 -> 4.0
DataEase	v 2.53	G	F	F	DataEase International	Microformatic S.A.	6523	
Dataflex	v 2.2	S	F	F	Data Access	SYS-DIS	13639	Version réseau à 20043
Datamat	v 1	F	F	F	Databaker	Micro-Application	818	
DataPerfect	v 2.0	E	A	A	Wordperfect	Wordperfect France	5871	Version Française fin 88
Data*Pilot	v 2.3	G	F	F	Mannapps Systèmes	Mannapps Systèmes	10555	Run-Time 2609
Dataspace	v 2.00	G	F	F	ISI	ISI	9429	Réseau 2 à 4 postes à 18857
dBase II PC	v 2.4	E	F	F	Ashton Tate	La Commande Electronique	1174	
dBase III Plus	v 1.0	E	F	F	Ashton Tate	La Commande Electronique	9429	
dBase IV	v 1.0	Q	F	F	Ashton Tate	La Commande Electronique		Disponible en Serptembre 88
dBC III	v 2.01	L	A	A	Lattice	Ecosoft	2965	dBc III plus à 7673
DB-FABS	v 3.4 c	E + L	A	A	CCSI	Ecosoft	4151	
dB Fast	v 1	E	A	A	Dbfast	Dbfast	900	Pas encore en France
dBoutils III plus	v 1	O	F	F	La Commande Electronique	La Commande Electronique	850	
dBXL	Diamond Release	E	A	A	Wordtech Systems	ACE	2348	
dCall	v 1	O	F	F	MetaVideotex	MetaVideotex	10615	
dGE	v 2	O	F	F	Bits per seconds	AB Pro	2182	
Dialogue 2	v 2.0	S	F	F	Prologue S.A.	Prologue S.A.	8243	Version réseau à 20607
Diane	v 1.0	F	F	F	ELP	ELP	1174	
Directory II	v 2.0	F	F	F	BVRP Software	BVRP Software	2491	
Enable	v 1.12	I + E	F	F	The Software Group	Logidis	10615	
Force III	v 1	E	A	A	Sophco	Sophco		Pas encore en France
FoxBase +	v 2	E	F	F	Fox Software	AB Pro	5871	Version réseau à 19154
Framework II	v 1.1	I + E	F	F	Ashton Tate	La Commande Electronique	9429	
Framework Premier	v 1.1	I + E	F	F	Ashton Tate	La Commande Electronique	1174	

Genifer	v 1.01	G	F	F	Bytel	PC Technologie	4625	
Gem JT base	v 2	E	F	F	JT Diffusion	JT Diffusion	1200	Version Amstrad à 750
IBM Filing Assistant	v 2.0	F	F	F	IBM	IBM	1779	
JT base 20	v 1.1	F	F	F	JT Diffusion	JT Diffusion	2000	
JT base 40	v 1.37	E	F	F	JT Diffusion	JT Diffusion	4500	
Knowledge-Man2	v 2.01	I + S	F	F	MDBS	ISE-CEGOS	8500	
LG-Base	v 1	O	F	F	LGI Informatique	LGI Informatique	7104	
Lotus 1-2-3	v 2.01	I + E	F	F	Lotus	Lotus	4863	
Magic II	v 3.01 F	G	F	F	Aker	ZH Computer	8000	
N&C "LIBRARY"	v 3.00	O	F	F	PC Technologie	PC Technologie	2313	
Nantucket Compiler	Summer 87	E	F	A	Nantucket	PC Technologie	11208	
Omnis 1,2 et 3	v 3.22	F,F et E	F	F	Blyth Software	Aware	6523	
Omnis Quartz	v 1.13.1	E	F	F	Blyth Software	Aware	8243	
Open Acces II	v 2.10	I + Q	F	F	Software Products International	Frame	11148	Sans langage à 9369
Open Access Junior	v 1.0 frc	I + Q	F	F	Software Products International	La Logithèque	1720	Sans langage
Outils dev. Quick Basic	v 4.0	L	F	F	Somma France	Somma France	595	Version réseau à 795
Paradis	v 2.0	G	F	F	2H+	2H+	5811	Version réseau à 15299
Paradox	v 2.0	S	F	F	Borland	Borland France	9369	
PC-4	v 1.1	I + F	F	F	Psion	Aware	1174	
PC-File+	v 1.0F	F	F	F	Buttonware	Dortec	1162	
Q&R	v 4.00	E	F	F	PC Technologie	PC TechrPage 1	4685	
QuickSilver	Diamond Release	E	F	A	Wordtech Systems	ACE	10081	
RapidFile	v 1.1	F	F	F	Ashton Tate	La Commande Electronique	2953	
Rbase System	v 1.14	S	F	F	Microsoft	Microsoft	8290	Réseau 5 postes à 20150
Reflex	v 1.1	F	F	F	Borland	Borland France	1773	Avec Workshop à 2366
Servant IV	v 3.0	G	F	F	Fidinfor	Fidinfor	7900	Réseau compris
Smart	v 3.1	I + E	F	F	Innovative Software	Memorex	12207	Smart Data Manager à 9480
Superbase	v 1.32	E	F	F	Precision Software	Micro Application	2490	
SuperCalc4	v 1.01	I + F	F	F	Computer Associates	Computer Associates	4685	
SuperDB	v 1	I + F	F	F	Computer Associates	Computer Associates	7057	
Sycero	v 2.01	G	A	A	System C Limited	PC Technologie	7650	Version réseau à 9429
Symphony	v 2.0	I + E	F	F	Lotus	Lotus	6760	
Topkey	v 1.3	G	F	F	TopTools	TopTools	1174	
Topkey +	v 1.0	G	F	F	TopTools	TopTools	2253	
Topkey Power	v 1.0	G	F	F	TopTools	TopTools	3439	
Twin	v 1.5	I + F	F	F	Mosaic Software	Loriciels		
VP-Planner Plus	v 1	I + E	F	F	Paperback Software	Softissimo	2657	
XChange	v 1.37	I + F	F	F	Psion	Aware	6997	
XQL	v 1	L	A	A	Novell	Alphatronic	8468	
XTrieve	v 3.02	E	F	F	Novell	Alphatronic	3463	Version réseau à 8468
Yes You Can	v 3.50	G	F	F	YC	YC	10555	
Yes You Can Amstrad	v 2.10	G	F	F	YC	Amstrad	1174	

790 FTTC

TWIN

"LE TABLEUR A PRIX MICRO"

TABLEUR — GESTION DE DONNEES — GRAPHIQUES

La Presse en Parle

P compatibles :
"Un excellent logiciel".

Amstrad PC Magazine :
"TWIN pourrait bien devenir le N° 1 des clones de Lotus 1.2.3".

Micro ordinateur :
"Le jumeau de Lotus 1.2.3 pour 790 F".

Micro News :
"Un programme très performant, surtout compte tenu de son prix".

Compatibles PC Magazine :
"A ce prix TWIN est une très bonne affaire".

AM PRO :
"A ce prix il faudrait être fou pour ne pas l'acheter".

TWIN est un tableur puissant, qui correspond à une nouvelle étape dans le développement de la micro informatique.
TWIN permet d'exploiter à fond les possibilités d'un IBM PC ou XT ou de toute autre machine de type PC. Il est compatible et comporte les mêmes fonctionnalités que le standard du marché et présente même des avantages certains sur ses concurrents.
Les outils de **TWIN** sont :
—le tableur — le gestionnaire de données — le module graphique

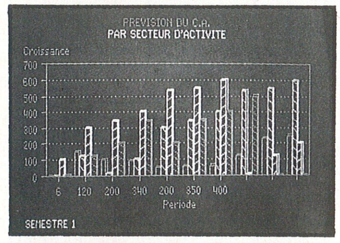
LA PUISSANCE

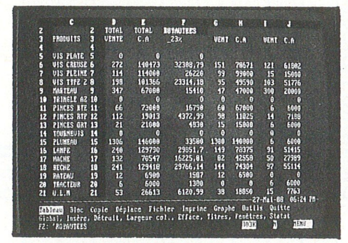
Le puissant tableur **TWIN** transforme votre écran en une feuille de calcul électronique de 8 192 lignes par 256 colonnes ce qui permet la plupart des applications.
Il permet d'organiser, de faire des prévisions, de prendre des décisions par une analyse du type « quel résultat pour telle hypothèse ».
Les résultats de l'ensemble du tableau peuvent changer instantanément si l'on apporte des modifications aux paramètres d'entrée.
TWIN comprend un nombre étendu de fonctions mathématiques, statistiques, financières et logiques.
Il comporte un choix complet de macro-instructions.
TWIN gère le coprocesseur 8087 pour permettre des calculs plus rapides.
Les fichiers de **TWIN** sont compatibles avec ceux de Lotus 1-2-3.
TWIN affiche la mémoire disponible.
16 couleurs sont utilisables pour le tableur et les graphiques.

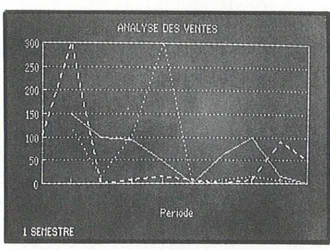
LES PERFORMANCES GRAPHIQUES

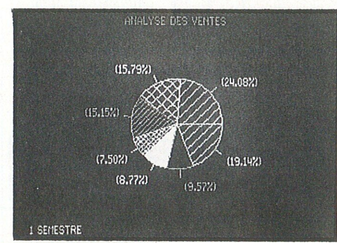
Jusqu'à 15 types de graphiques sont disponibles (camemberts, diagrammes en bâtons (horizontaux, verticaux, courbes... etc.).
TWIN gère les échelles logarithmiques.
Tous les graphiques peuvent être reproduits sur imprimante ou sur table traçante en utilisant jusqu'à 8 couleurs.
Enfin, il est possible de visualiser simultanément la feuillle de calcul et les graphiques, si l'on dispose d'un écran monochrome d'une part, et d'un écran graphique d'autre part.

TWIN, LE TABLEUR GEANT A PRIX MICRO.









LOTUS 1.2.3 et IBM sont des marques déposées par les sociétés LOTUS et IBM.

MANUEL ET LOGICIEL EN FRANÇAIS

POUR IBM PC/XT
AMSTRAD PC
ET COMPATIBLES PC





BON DE COMMANDE à retourner à : AMS PC 10
FRAMACOM B.P. 111 - 92504 RUEIL MALMAISON Cedex
☐ Je désire recevoir le logiciel TWIN version française, et son manuel. Je joins un chèque de 790 F à l'ordre de FRAMACOM.
☐ Je désire recevoir une facture.
NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Signature .... ☐ DISQUETTES 5.1/4 ☐ DISQUETTE 3.1/2

SONDAGE LECTEURS

Pour parfaire les renseignements que nous avons obtenus avec notre premier sondage (numéro 6 de février), et afin de réaliser chaque mois un magazine plus proche de vos besoins, nous sollicitons encore votre collaboration.
Vous devez envoyer vos questionnaires dûment remplis avant le 31 juillet 1988 à *Amstrad PC*, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly.

Quelle est votre profession ?

Etudiant
Commerçant
Artisan
Salarié
Cadre
Fonctionnaire
Dirigeant d'entreprise
Profession libérale
Retraité
Revendeur Amstrad
Développeur sur Amstrad

Quel est votre ordinateur ?

PC 1512 mono.
coul.
PC 1640 mono.
coul.
PPC 512

Etes-vous équipé d'un ?

Simple drive
Double drive
Disque dur

Possédez-vous une imprimante ?

Non
Oui

Si oui, de quelle marque ....
Quel modèle (référence) ....

Utilisez-vous votre PC :

Pour jouer uniquement ?
Pour une utilisation personnelle ?
Pour une utilisation professionnelle ?

Parmi ceux cités, quels sont les domaines d'applications qui vous intéressent particulièrement ?

Gestion
Comptabilité
Bureautique (T. texte, tableur, etc.)
Télématique
Education
P.A.O.
Programmation
Graphisme
Son
Musique

Applications spécifiques ;

précisez lesquelles : ....

Quelles sont vos rubriques préférées ?

Veuillez répondre en notant les rubriques de 1 (celle que vous aimez le moins) à 10 (celle que vous aimez le plus).

Actuel
Communication
Produits
Découverte
Mag. Jeux
Bidouilles
Education
Listings
Formation
Courrier lecteurs

Quelles sont les (ou la) rubriques qui manquent dans ce magazine?...

Quelle est celle qu'il faudrait supprimer, à votre avis ?........

Que pensez-vous du dossier sur les bases de données présenté dans ce numéro ?

Trop court
Trop long
Comme il faut
Bien réalisé
Mal réalisé
Moyen
Informatif
Peu informatif
Moyen
Complet
Peu complet

Pensez-vous qu'il faille continuer ce genre de dossier ?

Oui
Non

Pensez-vous que notre magazine traite suffisamment de vos PC ?

C'est-à-dire qu'il vous en explique clairement la structure électronique.

Suffisamment
Pas assez
Beaucoup trop

Lisez-vous régulièrement Amstrad PC ?

Oui
Non
Abonné

Si vous ne lisez pas régulièrement notre magazine, dites-nous pourquoi

....

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Ville : ____________________ Code Postal : ________

PREMIER

Pour 1 250 francs HT, PFS propose un intégré qui gère un traitement de texte, un gestionnaire de fichiers, un tableur, et un module de communication. Des possibilités parfois limitées, mais quelle facilité pour les apprentis bidouilleurs !

En vantant la simplicité d'utilisation de PREMIER CHOIX, ses auteurs n'exagèrent pas, loin de là. Si vous savez lire le français (ce qui semble être le cas puisque vous avez ce magazine entre les mains) et mettre votre micro sous tension, vous ne devriez pas, à priori, rencontrer de problèmes majeurs pour faire tourner PREMIER CHOIX. La plupart des manipulations s'effectuent à l'aide des touches de fonction, la progression dans le programme avec les touches curseur et les numéros des options ; Esc sert bien entendu à tous les retours en arrière, et, enfin, on utilise la barre de tabulation pour se déplacer dans les applications fichier et tableur. Une documentation d'une pédagogie à toute épreuve (ce qui n'est pas toujours le cas) vient appuyer cette facilité.

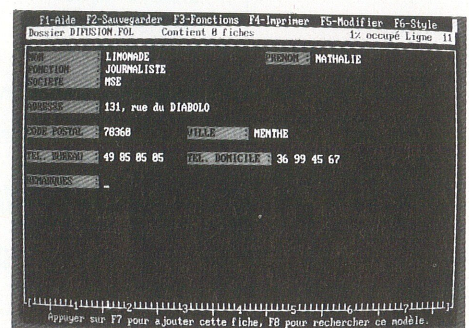
F1-Aide F2-Sauvegarder F3-Fonctions F4-Imprimer F5-Modifier F6-Style
Tableau de calcul MOIS.SS 2% occupé Ligne 7 Colonne 2
1024 par 768

		C1 DEPENSES	C2 RECETTES	C3	C4	C5
L1	JANVIER	6.754,00	89.765,00	-83.011,00	0,00	
L2	FEVRIER	89.765,00	394.258,00	-304.493,00	0,00	
L3	MARS	8.765,00	8.947,00	-182,00	0,00	
L4	AVRIL	8.907,00	45.083,00	-36.176,00	0,00	
L5	MAI	98.670,00	395.756,00	-297.086,00	0,00	
L6	JUIN	46.356,00	48.658,00	-2.302,00	0,00	
L7	JUILLET	89.076,00	55.823.957,00	-55.734.881,00	0,00	
L8	AOUT	68.421,00	349.725.692,00	-349.657.271,00	0,00	
L9	SEPTEMBRE	67.754,00	4.893,00	62.861,00		
L10	OCTOBRE	7.777.777,00	4.893,00	7.772.884,00	0,05	
L11	NOVEMBRE	678.942,00	432.563,00	246.379,00	0,05	
L12	DECEMBRE	897,00	64.363,00		0,00	
L13		8.942.084,00			0,05	
L14		745.173,67				
L15						
L16						
L17						
L18						

Appuyer sur F1 pour Aide ; ou sur Esc pour le Menu Principal.

DES PERFORMANCES LIMITEES

On peut évidemment regretter le corollaire de cette simplicité de manœuvre : la toute relative pauvreté des possibilités offertes par le logiciel. Rappelons toutefois que celui-ci n'a pas pour prétention d'égaler les performances de certains de ses célèbres grands frères intégrés, type Ability Plus ou l'Intégrale PC, mais bien de permettre aux néophytes de découvrir la micro, sans pour autant s'ennuyer avec un produit restreint. Il peut en outre parfaitement convenir aux besoins d'une petite entreprise industrielle ou commerciale qui souhaite s'informatiser sans alourdir ses structures avec du matériel surperformant et onéreux, dont elle n'a pas forcément l'utilité. Autre utilisateur potentiel de PREMIER CHOIX, l'étudiant qui veut taper des mémoires, gérer son travail ou encore faire des tableaux . Bref, vous aurez compris que ce soft ne s'adresse pas aux fanas du bidouillage mais aux autres, à ceux qui voient dans la micro-informatique un outil de simplification et d'accélération des tâches.



QUATRE APPLICATIONS CLASSIQUES

Pour 1 250 francs HT, PREMIER CHOIX gère les quatre applications désormais classiques de l'intégré : traitement de texte, gestionnaire de données, tableur, et module de communication. Lorsque vous aurez chargé les trois disquettes PREMIER CHOIX (programme, dictionnaire et aide) sur votre PC, vous n'aurez plus qu'à l'appeler par la commande... PC, justement. Le menu principal qui apparaît alors vous propose huit sous-menus que vous pourrez explorer (exception faite du module de communication) au cours de la "visite guidée" qui doit vous donner un premier aperçu des programmes du logiciel et de leur fonctionnement. Après avoir suivi ladite visite, il ne vous reste plus qu'à vous jeter à l'eau en vous familiarisant avec les commandes.

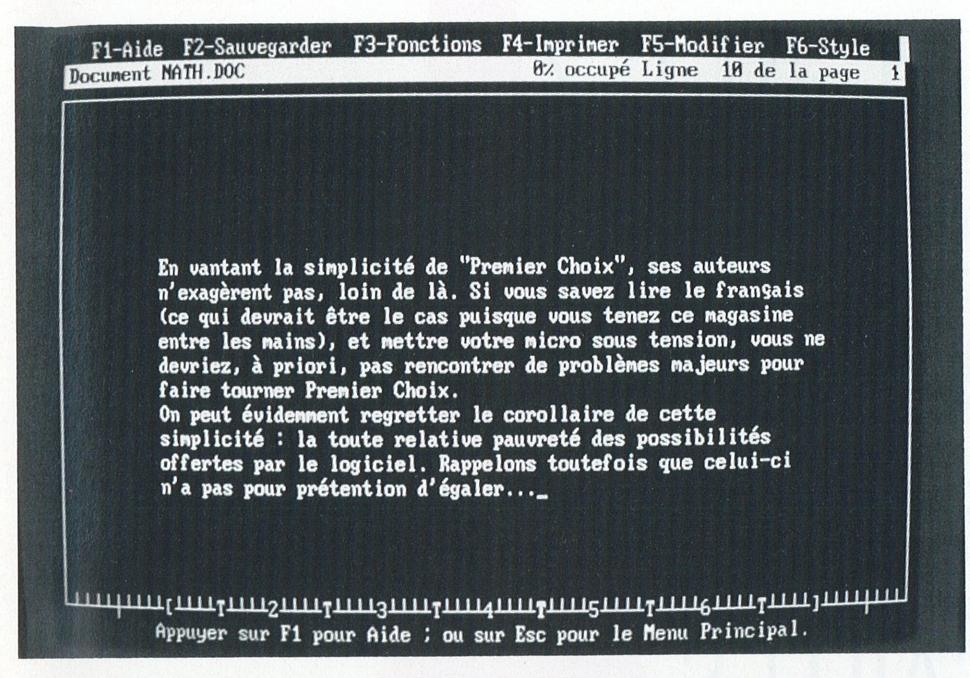
Nous l'avons dit, les touches de fonction servent énormément. Atout supplémentaire, les six premières déclenchent autant de menus déroulants, qui sont les mêmes dans les différentes applications. Ajoutons à cela que non seulement tout part d'un unique menu principal, mais qu'une seule option peut servir à diverses applications. De même, la fusion des documents issus des différents programmes est d'une simplicité déroutante puisqu'il suffit d'appeler la fonction "Sauvegarde", quand on est dans une feuille de travail, et, une fois sur cette fonction, de sélectionner "Fusionner avec un autre fichier". L'intégration jusqu'au-boutiste, en somme.

Une fois le menu déroulé, il suffit de se placer sur l'option choisie avec le curseur ou de l'appeler par son initiale, et, éventuellement, de répondre aux questions que peut vous poser le programme. Elles sont toutes d'une clarté limpide, rassurez-vous. Par exemple, quand vous désirez imprimer un document, vous sélectionnez F4, puis "Imprimer ce document". A ce moment-là, PREMIER CHOIX vous interroge sur les options d'impression que vous souhaitez et vous en propose certaines par défaut ; si ces dernières vous conviennent, vous passez directement à l'impression par la touche Return, sinon vous répondez aux questions : de la page... à la page..., nombre d'exemplaires, cadrage à droite, etc. Rien de très sorcier, comme vous pouvez le constater.

PAS DE PREFORMATAGE

Au sujet de la justification des textes (le cadrage à droite), nous devons revenir sur ce que nous vous avions dit en annonçant ce logiciel dans notre dernier numéro. Nous pensions à ce moment-là que le traitement de texte de PREMIER CHOIX n'effectuait pas de justification, ce qui est faux. Il faut d'ailleurs remarquer que rares sont les traitements de texte qui ne permettent pas la justification dès le préformatage. Un des défauts de ce soft réside dans le fait que les enrichissements de style n'apparaissent pas de façon différenciée à l'écran ; soulignement, italique et gras se traduisent de la même façon : par une inversion vidéo. Je peux vous assurer qu'en soulignant trois fois de suite le titre que je venais de centrer, et en ne voyant rien venir, je me suis posé quelques questions.

CHOIX



Puisque l'on est dans le traitement de texte, restons-y. Celui-ci propose les standards du genre, sans pousser très loin la sophistication : centrage, effacement et déplacement de blocs suivant le principe du coupé-collé, correcteur orthographique, tabulations... On peut regretter l'absence de plusieurs polices de caractères, bien qu'un mode condensé d'impression, 132 caractères dans la largeur d'un document format A4, soit prévu.

GESTION DE FICHIERS : PLUS SIMPLE TU MEURS !

La deuxième étape de l'apprentissage est la création des fichiers, ainsi que leur gestion. Après être revenu au menu principal par Esc - si vous aviez oublié de sauvegarder votre travail, vous vous le verriez annoncer par un message, que sa taille rend visible même par les myopes dans mon genre -, vous sélectionnez le sous-menu "Créer un dossier". Il vous faut alors préparer votre grille type (formulaire), que vous remplirez par la suite. Ici encore, c'est très simple ; pour peu que vous pensiez à signaler la fin de chaque intitulé de renseignements par ":", ça devrait bien se passer. Pour le reste, PREMIER CHOIX travaille pour vous : il n'y a pas besoin d'annoncer la taille de chaque champ ni s'il comporte des caractères numériques, alphabétiques, ou les deux. Evidemment c'est plus facile, mais pas toujours sans risque, pour peu que l'on soit légèrement inattentif. Imaginons que vous donniez un numéro d'ordre à vos clients (donc des chiffres) ; si par erreur vous inscrivez leur nom là où vous devez indiquer ce numéro, le logiciel le prendra sans sourciller. Je le sais, cela m'est arrivé.

Une fois vos fichiers mis en place, vous allez pouvoir passer à la gestion à proprement parler. Première possibilité : les recherches ; elles obéissent aux principes traditionnels des bases de données et se résument en quatre fonctions mathématiques simples : l'égalité stricte, l'égalité partielle, la comparaison et l'inégalité. Procédez en appelant le sous-menu "Charger un fichier existant" ; une fois le fichier chargé (l'apparition de la grille type vous prévient), vous vous placez devant le ou les champs qui vont vous être utiles, et vous indiquez vos critères de recherche. F10 vous permet d'enregistrer chaque nouvel ordre ; F8 de commencer la recherche.

Deuxième possibilité en matière de gestion : tirer des états à partir des dossiers que vous avez constitués. Ces états vous permettent de rassembler tout ou partie des différentes fiches d'un dossier (liste des clients par exemple), puis, éventuellement, d'effectuer des calculs sommaires sur ces listes, calculs du type total des recettes ou somme due par acheteur. C'est la partie "gestion" du fichier. Pour procéder, on appelle "Créer un état" dans le menu principal, puis il suffit de suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

TABLEUR ET COMMUNICATION, UN PEU PLUS DE COMPLEXITE

La troisième application de PREMIER CHOIX, le tableur, surprendra peut-être moins les habitués de l'intégré que les autres programmes. On y trouve toutes les commandes et instructions qu'on peut espérer, y compris la possibilité de macro.

La facilité d'utilisation, qui reste décidément la caractéristique essentielle de PREMIER CHOIX, n'a pas disparu. Au point que, même ici, il n'est pas nécessaire de préformater les colonnes ; elles s'agrandissent et rapetissent en fonction de la cellule qui comporte le texte le plus long. Que celui qui ne s'est jamais trouvé tout bête avec un en-tête trop long (et coupé) par rapport à la taille prévue de la cellule lève la main.

Le quatrième et dernier module de PREMIER CHOIX, celui de communication, s'obtient par l'option Communication et gère lui aussi les connexions classiques : télécommunications, liaison avec un "correspondant" équipé d'un module de communication.

Signalons que c'est probablement le plus complexe à utiliser, parce que les renseignements du style mot de passe, vitesse de transmission, duplex ou non... sont difficiles à éviter. Mais il existe une possibilité d'automatiser certaines connexions, les plus fréquentes de préférence.

POUR LES DEBUTANTS

En conclusion, PREMIER CHOIX ne restera certainement pas dans les annales de la micro-informatique en raison de sa puissance. On vous le répète, si vous êtes habitué à des intégrés complexes, celui-là ne vous sera d'aucune utilité. En revanche, ceux à qui les notions de système d'exploitation et de langage de programmation rappellent plus l'hébreu classique qu'autre chose disposent là d'un outil qui leur permettra de découvrir l'informatique en douceur, et qui peut tout de même trouver des applications pratiques dans divers types d'activité professionnelle.

FICHE PREMIER CHOIX

Note générale : 12,5/20
Documentation : 15/20
Aide à l'écran : 12/20
Performance : 10/20
Facilité d'utilisation : 15/20
Intérêt pour l'utilisateur : 12/20
Commentaire : un logiciel facile mais aux performances moyennes.
Principal défaut : l'absence de certaines possibilités élémentaires (surtout dans le traitement de texte).
Principal avantage : un menu principal unique, ne nécessitant pas de revenir à un desk top.
Editeur : PFS
Distributeur : la Logithèque.
Version testée : 1.0.
Configuration minimale : 384 ko, 2 lecteurs, DOS 2.0.
Package : 3 disquettes et un manuel en français.
Disponibilité : immédiate.
Prix : 1 250 F HT.



Pour toutes demandes de renseignements, contactez :

S.O.S.I.S. - 187, rue Marcadet - 75018 PARIS - Tél. : 42.52.84.76


PC
mag
JEUX
N°10
ROUBINOFF 88.



On s'adresse ici à tous les metteurs en scène de cinéma en herbe! Voici votre chance de devenir un grand manitou du cinéma et de diriger nul autre que le légendaire Charlie Chaplin!
Choisissez vos scénarios, distribuer les rôles, sélectionnez vos paysages, vos accessoires et vos toiles de fond. Et maintenant SCENE UN...PRISE UN...CAMERA... ON TOURNE!
Dirigez les bouffonneries de Charlie en train d'exécuter des acrobaties et de s'amuser avec les autres comédiens. Rejouez chaque scène de la séquence d'édition; mais attention — une deuxième prise de vues coûte cher et vous allez peut-être dépasser votre budget!
Assistez à la grande première de votre film! Les acclamations critiques des spectateurs vont décider si vos gains au box office vous permettront de tourner un autre film, ou si votre film a fait un four et pour vous, la glissade sur la peau de banane!
STARRING
CHARLIE CHAPLIN™
CONCEPT DE JEU UNIQUE
CBM 64/128 ....Cassette et Disque
Amstrad CPC ....Cassette et Disque
Atari ST ....Disque
IBM PC ....Disque
Spectrum 48K ....Cassette
Spectrum +3 ....Disque
U.S. GOLD All American Software
© Bubbles Inc. 1985

POP CORN

"Tiens, un casse-briques de plus !!". C'est effectivement ce que l'on pourrait se dire au vu des photos qui agrémentent cette page. Depuis quelque temps, on assiste au retour du casse-briques, ce jeu plus vieux que la micro-informatique. Mais c'est dans les vieilles marmites que l'on fait les meilleures soupes, c'est bien connu...

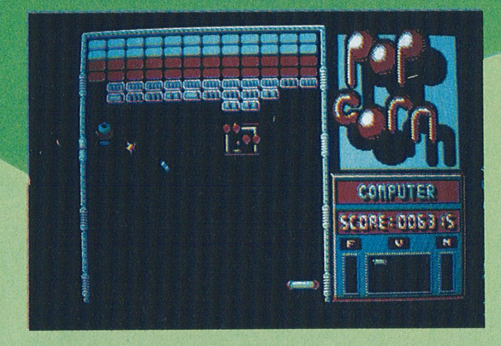
Sur Amstrad PC, nous avions eu droit à une adaptation d'Arkanoïd plutôt médiocre. Ce célèbre remake de l'antique Break Out (premier casse-briques apparu vers la fin des années 1970) exploitait le mode CGA 4 couleurs des PC, et n'était qu'une pâle copie de l'original d'arcade, plus somptueux et en couleurs.
Voici POP CORN, un programme réalisé par deux jeunes gens de Brive : Christophe Lacaze, pour la programmation, et Frédérick Raynal, pour les graphismes.
Nous avons donc chargé POP CORN et... nous sommes TOUS tombés sur les fesses !!! Incroyable, ce jeu fait partie des cinq meilleurs jeux d'arcade disponibles sur PC.
PLus fort et plus étonnant, ce logiciel est un freeware, c'est-à-dire qu'il fait partie du domaine public. Je ré-explique, cela veut dire que ce jeu ne coûte rien, que dalle, chipette, pas un sou !!!

LE PLAISIR DE CASSER DES BRIQUES

Dès le chargement du jeu, la qualité de la réalisation surprend. Tout est très bien, de la présentation au fatidique Game Over. Et, franchement, on va de surprise en surprise. Vous connaissez le principe du classique casse-briques ; la nouveauté de POP CORN vient des diverses options dont on peut bénéficier en récupérant des lettres tombant de certaines briques que l'on a cassées.

DE LA VARIETE DANS LE PLAISIR

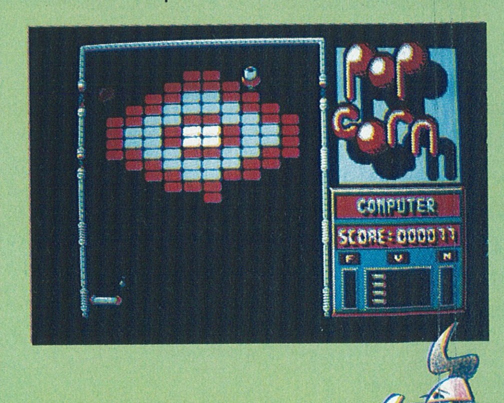
Neuf joueurs peuvent inscrire leur nom et disputer la même partie. Un coup de râteau télescopique et le premier tableau apparaît. Tout POP CORN est en quatre couleurs, mais la qualité des graphismes est telle que le mode CGA ne ternit pas le jeu.
Les briques sont de trois couleurs : bleues et rouges, elles se désintègrent dès qu'une balle les touche et laissent parfois tomber une plaque marquée d'une lettre. Blanches, elles sont indestructibles et renvoient la balle qui les touche. Enfin, vous remarquerez des briques "quadrillées", qu'il faut toucher plusieur fois pour les désintégrer. Mieux, après avoir touché certaines briques, votre balle redescendra... en parachute !!! Il faut le voir pour le croire. C'est vraiment du grand art !!



Les différentes options éventuellement acquises en cours de jeu sont : T comme triple balle, E comme extended (la raquette s'agrandit), L comme laser (la raquette se transforme en vaisseau spatial qui permet de mitrailler les briques), C comme colle (la balle colle à la raquette), F comme filet ou fond (la balle ne peut plus sortir de l'écran), V comme vie (raquette supplémentaire), S comme slow (ralentit la balle), I comme inverse (inverse subitement la direction de la balle), enfin A comme annule (supprime toutes les options en cours) et M comme monstres (immobilise tous les monstres).
Les monstres, justement, contribuent grandement à faire de ce jeu un jeu d'exception. Ils sont tous animés, et de quelle manière !! Lorsque vous verrez un bocal traverser l'écran de votre Amstrad PC, vous ne serez pas autant surpris que lorsque vous aurez remarqué que dans ce bocal il y a un petit poisson rouge qui tourne tout en bullant !! Grandiose !!! Je vous laisse découvrir le briquet qui s'allume tout seul et la balle aux lunettes de soleil !! Voilà de la très belle animation sur PC !

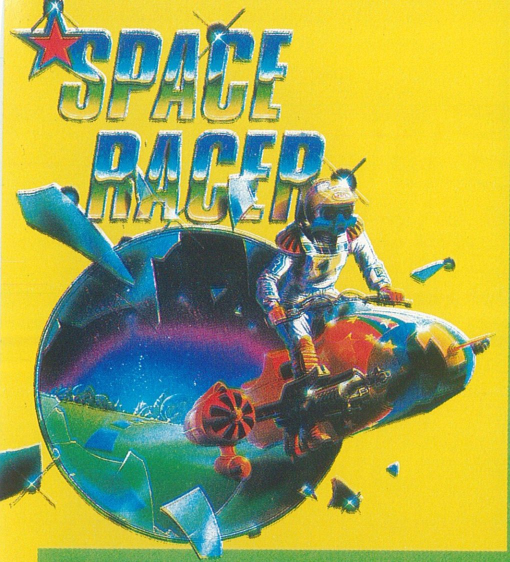
LE COUP DE GRACE

Et ce jeu n'a pas fini de surprendre. A la rédaction, tout le monde joue à POP CORN : les rédacteurs, les secrétaires de rédaction, les chefs de pub... On soupçonne même la femme de ménage...
Parmi les quarante-neuf tableaux de POP CORN, certains contiennent de petits carrés qui, une fois dégagés des boules les recouvrant, dévoilent une image animée. Et c'est encore plus exceptionnel : alors que le jeu se poursuit à la même vitesse, vous pouvez contempler dans ce petit cadre une balle bondissante, une banderole publicitaire, une moto de cross qui fait des roues arrière, un plongeur plongeant, un diablotin qui tire la langue. On croit rêver, et non, c'est bien devant l'écran de son Amstrad PC que l'on se retrouve après s'être frotté les yeux énergiquement.
Enfin, il y a un éditeur de tableau permettant de créer votre propres écrans. On en tombe encore sur les fesses. POP CORN est vraiment LE JEU à posséder.
Comment se procurer POP CORN ? Par courrier à Videomatique, 5, rue de Carbonnières, 19100 Brive-la-Gaillarde. Ou connectez-vous au (16) 55 74 42 71 avec votre Minitel et allez jeter un coup d'oeil en rubrique communication de ce numéro.



POP CORN de LACRAL SOFTWARE

GRAPHISME : 17/20
MUSIQUE/BRUITAGE : 10/20
ANIMATION : 19/20
JOUABILITE : 19/20
DUREE : des milliers de briques à casser. Alors...
RAPPORT QUALITE/PRIX : 21/20
PRIX : 0 franc



Les grands prix 500 cc du XXe siècle sont bien loin. A l'époque, le pilote respectait ses adversaires ; sa machine était un engin tout à fait pacifique, un bolide répondant à la moindre sollicitation. Deux siècles ont passé et un nouveau sport fait fureur aujourd'hui : le SPACE RACER, une course faite d'un savant mélange de Rollerball, de jeu de massacre et de Hard Trike.

La boucle est bouclée, depuis les massacres commis à l'occasion des jeux de cirque de la Rome antique en passant par les guerres tribales, nationales et mondiales, jusqu'à aujourd'hui, en l'an 2132, le Space Racer. L'homme a éternellement montré son goût pour la sueur et le sang.

DEMANDEZ LE PROGRAMME

A croire que les vingt milliards d'habitants de notre planète se sont donné rendez-vous sur le circuit, les places sont prises d'assaut. Pour arriver jusqu'à la mienne, située près de la ligne de départ et face à l'écran géant tridimensionnel, j'ai récolté et donné quelques coups de coude bien placés. Enfin j'y suis ! Au départ, les scooters de l'espace sont prêts à bondir pour une course où il n'y aura qu'un seul gagnant, un seul survivant. Randy Mamelon, Dominique Sacon et Raidi Spencer se regardent ; on lit la haine dans leurs yeux, chacun effectue sa check-list : le petit canon situé sur le carénage du scooter est chargé, l'indicateur d'énergie est au top, l'ordinateur de bord, indiquant la distance parcourue et, en pourcentage, celle qu'il reste à faire, fonctionne parfaitement. Le départ peut être donné.

LAISSE MADELEINE !

Compte à rebours : 3, 2, 1. Spencer prend un mauvais départ, Sacon et Mamelon sont déjà loin lorsque son scooter peut enfin décoller. Le scooter de l'espace est un véhicule très spécial, sa vitesse dépend de son éloignement ou de sa proximité avec le sol ; s'il est trop haut ou trop bas, il ralentit inexorablement. L'ombre des bécanes sur le circuit permet de définir votre meilleure position par rapport à la hauteur et à la ligne centrale du circuit. De chaque côté de la route, des panneaux, des lignes électriques et autres parcmètres sont autant d'obstacles dans lesquels il est recommandé de pousser ses petits camarades. Mais j'arrête de vous gonfler avec les règles de ce sport qui n'en a aucune, sauf celle d'être le seul à passer la ligne d'arrivée. Spencer a rattrapé Sacon et Mamelon ; dans le virage, il balance un coup de savate "çacom" dans les gencives de Sacon, qui va s'éclater dans les lignes haute tension et explose. Mamelon, toujours dans la course, en profite pour éjecter Spencer dans une espèce de parcmètre. Ma voisine dans la tribune est au bord de l'évanouissement : "Tous ces hommes virils qui se frictionnent les côtes, quel pied !", dit la gloutonne. "Laisse Madeleine, lui réponds-je, éponge plutôt la bave qui sort de tes naseaux." Trop tard, le looping que vient d'effectuer Spencer pour passer sous Mamelon la fait défaillir, et la Madelon s'évapore dans les pommes.



SUITE ET FIN

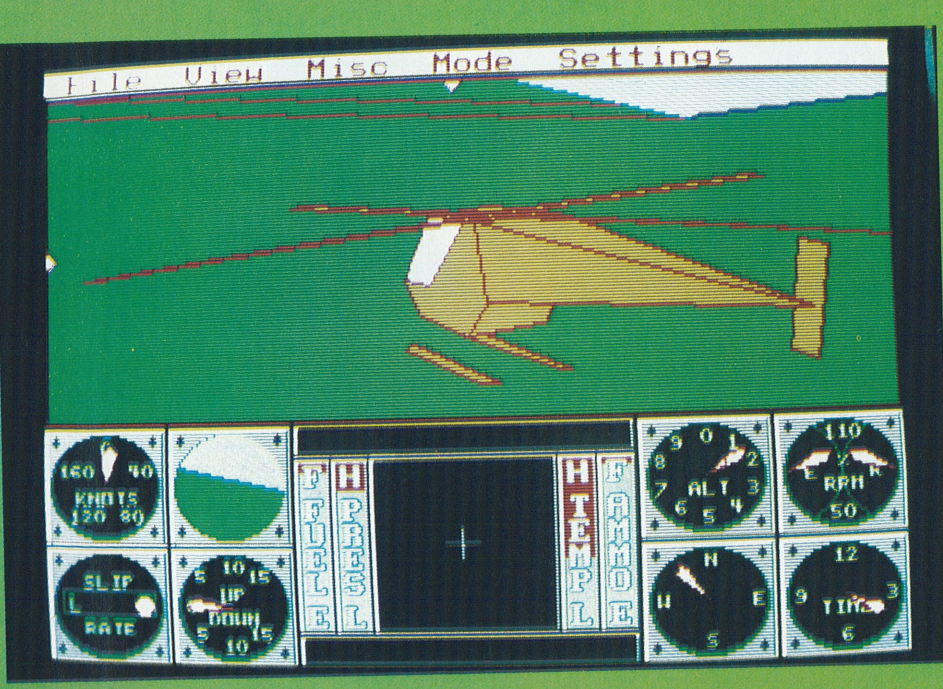
Spencer, après son looping, s'est mis en position idéale pour tirer dans le dos de Mamelon ; le missile part, suit les courbes de la piste, s'accroche aux basques de Mamelon et... BOUM. Spencer gagne la dernière course de la saison. En attendant la reprise des courses, il faudra se contenter d'un jeu en quatre couleurs ; tant pis pour nous qui possédons un PC 1512 (le mode spéficique en 640 points par 200 et 16 couleurs n'est pas exploité...) ou un PC 1640 (...ni la haute-résolution EGA), puisque l'intérêt de ce jeu n'est ni le scénario, ni la difficulté. Alors peut-être faut-il se contenter de l'aspect arcade du jeu. Détail amusant, la possibilité de choisir son circuit entre trois, théoriquement différents. En réalité, la seule modification est le paysage dans lequel évoluent les coureurs, mais la difficulté reste la même. Dans le style course sur circuit, préférer Test Drive à Space Racer est la preuve manifeste que l'on possède un esprit sain. Le plus gros inconvénient de ce jeu réside dans la nécessité d'utiliser, en plus du joystick, la barre d'espace pour le tir. Evidemment, il reste la possibilité de jouer au clavier, ce qui paraît être la solution la plus simple. Enfin, ne soyons pas chien, reconnaissons objectivement l'utilité de la touche F4, permettant d'inverser les commandes. Génial... n'est-il pas ?



SPACE RACER de LORICIELS

GRAPHISME : 12/20
MUSIQUE/BRUITAGE : 14/20
JOUABILITE : 13/20
ANIMATION : 12/20
DUREE : point trop n'en faut.
RAPPORT QUALITE/PRIX : 11/20
PRIX : 199 F

HELICOPTER SIMULATOR



Vous en avez peut-être assez d'ingurgiter toutes les séries américaines de la Cinq, Supercoptère et compagnie. Rester passif devant son écran n'a rien de génial, alors laissez tomber votre télé et accrochez-vous à votre PC pour une simulation d'hélicoptère en trois dimensions, avec un des engins les plus performants de la marine américaine.

Avant d'être lâché en vol, une petite initiation au pilotage et aux commandes s'impose. Tout d'abord, un hélico ne se pilote absolument pas comme un avion ; s'il requiert les mêmes doigté et sûreté du geste, il existe certaines différences. Les avions évoluent en modifiant la dynamique de leurs ailes : l'effet de portance de l'air est redistribué grâce aux ailerons permettant à l'avion de s'incliner et de tourner. Pour un hélicoptère, ce sont les pales du rotor qui jouent le rôle des ailes. Elles créent une zone de pression, plus basse au-dessus qu'en dessous, ce qui déclenche le décollage. Plus les pales du rotor tournent vite, plus l'effet de portance est important. Attention, ce n'est pas la seule complication ; un hélico dispose évidemment d'un rotor de queue dont la qualité principale, et non la moindre, est d'empêcher que votre machine ne tourne en rond sur elle-même. Vous connaissez maintenant les bases pour vous lancer dans les airs.

AUTORISATION DE DECOLLAGE

Votre manche à balai bien en main, la check-list terminée, c'est le moment de votre baptême de pilote d'hélicoptère de combat. La première mission est un simple entraînement au-dessus de la piste d'atterrissage de Boeing Field, à Seattle ; si vous regardez par la fenêtre, vous apercevez la navette spatiale. Ne lui tirez pas dessus, malheureux ! c'est un vol d'entraînement. Bon, calmez-vous, la maîtrise de ses nerfs est la qualité principale du pilote. Derrière vous, le Mount Rainier et son sommet enneigé, à gauche, la baie de Puget Sound. Les commandes situées sur le manche à balai (pavé numérique) vous permettent de restituer les différentes vues, et, suprême raffinement, une vue à partir du sol, très utile pour bien vous situer lors d'une manœuvre d'atterrissage.

POSE-TOI LA !

Cette dernière manoeuvre est sans doute la plus difficile à réaliser. Il faut diminuer la vitesse du rotor, jusqu'à ce que l'hélicoptère se maintienne entre 30 et 50 nœuds, puis, à environ 15 mètres du sol, tirer le manche vers vous et augmenter la vitesse de rotation pour ralentir l'appareil, et enfin se stabiliser en restant parallèle au sol. Le fin du fin pour un pilote confirmé est de se poser en autorotation. Si le moteur tombe en panne, il vous reste la possibilité de vous poser en contrôlant la descente grâce au manche à balai et au levier de commende du rotor. Difficile mais pas irréalisable. Chaque fois que vous apercevez une aire d'atterrissage, posez-vous pour faire le plein d'essence, de munitions et les répartitions nécessaires.

CHOIX D'UNE MISSION

Springfellow Hawk, le héros de Supercoptère, n'hésiterait pas à se lancer directement dans un combat meurtrier avec cibles multiples. Mes capacités de pilote ne dépassant pas celles d'un conducteur de pousse-pousse, je préfère tester mon habileté contre une cible unique. Un autre hélico vient se placer à 600 mètres, à 12 heures ; pour l'instant il se contente de fuir sans répliquer à mes missiles. Mon indicateur d'armement me signale que je dispose de 60 missiles, mais l'autre énergumène ne se laisse pas aligner. Enfin placé derrière lui, je calque ma vitesse sur la sienne et lui décoche une série de tirs ; descendez on vous demande !

Maintenant, il s'agit d'une vraie mission de combat ; l'hélico qui vient d'apparaître dans mon viseur n'est pas un tendre et ses missiles me causent de sérieux dommages. Mon indicateur d'essence descend en catastrophe, je dois me poser pour réparer ; je balance tous mes missiles sur mon adversaire afin de l'occuper à éviter mes tirs, ce qui me permet de m'alléger et d'atterrir. Une fois posé, je fais le plein d'essence, de munitions et effectue les réparations. Propre comme un sou neuf et fort comme un franc suisse, je redécolle et pars à la recherche de mon adversaire. Ma vision satellite m'indique qu'il se trouve juste derrière moi, à quelques centaines de mètres ; j'augmente ma vitesse, effectue un arc de cercle et arrive sur son flanc. Mes missiles ne lui laissent aucune possibilité d'esquive, ce qui me permet de remporter ma première mission de combat.

Si votre PC est équipé d'un modem, vous pouvez jouer avec un autre utilisateur d'Helicopter Simulator possédant également un modem. Pour cela, il suffit simplement de taper le numéro de téléphone sur le tableau de bord de votre hélico qui, ensuite, s'occupe de tout.



HELICOPTER SIMULATOR
3-D de SIERRA
Distribué par UBI SOFT

GRAPHISME : 17/20
MUSIQUE/BRUITAGE : 12/20
JOUABILITE : 15/20
ANIMATION : 16/20
DUREE : à fond la caisse pendant votre engagement dans la marine
RAPPORT QUALITE/PRIX : 16/20
PRIX : 299 F


UN MAXIMUM
D'ACTION POUR VOTRE


AMSTRAD PC


PLATOON
The first casualty of war is innocence.


TAI-PAN

LA CLE DE SOLOMON

Evidemment, le titre francisé classe moins que Solomon's Key, mais il faut tout de même, de temps en temps, faire la part belle aux travailleurs manuels. Car, après tout, que fait Solomon dans ce jeu ? Il prend des clés, pose des briques, en détruit d'autres et, accessoirement, met la pâtée à quelques fantômes traînant sur son chemin. Bref, c'est un manuel.

Emmanuel ! Arrête ton délire ! On parle du grand Solomon, un roi, un seigneur, un guerrier, et toi, tu me le transformes en serrurier. Arrête ton délire ! T'as raison chéri, resituons les événements dans leur contexte historique : Solomon a un trésor à découvrir et dispose, dans chaque tableau, d'un temps limité qui lui interdit de traînasser en route. Il lui faut donc prendre le maximum de bonus dont certains lui permettront de tirer des boules de feu contre les fantômes et autres masques qui essaieront inévitablement de lui faire la pige.

FAIS-MOI UNE PROPOSITION !

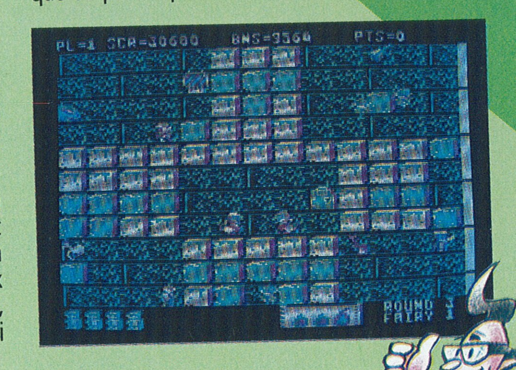
Pour tous les passionnés de jeux d'arcade, le scénario est accessoire. Les principaux atouts de ce type de jeux, qu'ils soient d'échelle, d'escalade ou à étapes, sont la qualité des graphismes, la difficulté des niveaux à passer et l'animation. Solomon's Key ne déroge pas à cette règle, mais il est tout de même dommage que le jeu soit réalisé en CGA et non en EGA. Pour un jeu d'arcade, cette petite différence aurait été infiniment appréciable. Enfin, ne boudons pas notre plaisir car Solomon's Key est un vrai jeu d'arcade dans lequel dextérité, patience et réflexion sont souvent sollicitées. Dans chaque tableau, une clé vous permet d'ouvrir une porte vous conduisant au tableau suivant ; le mode couleur du jeu manquant un peu de contraste, il n'est pas toujours évident de déceler la clé dès la première fois. Pour l'atteindre, Solomon peut poser des briques et en détruire d'autres, qui lui ouvrent le chemin. Les fantômes peuvent être bloqués par des briques ou détruits par les tirs. Mais attention, Solomon ne possède qu'un nombre restreint de munitions, celles qu'il gagne en ramassant des bonus, et certaines parties des tableaux nécessitent impérativement l'emploi de boules de feu. Dans le troisième tableau, les non-initiés en prennent d'ailleurs douloureusement conscience. Tout un après-midi à essayer de passer ce damné troisième tableau : Solomon se ramasse pelle sur pelle, se fait tuer tantôt par un robot, tantôt par un cheval au galop tirant des boules de feu. Je lui fais poser quelques briques en guise de protection, le robot les détruit une par une, je ne sais plus quoi faire... La nuit portant conseil, je décide d'aller me coucher, mon Solomon en fait autant. En fait de repos, des cauchemars m'ont tourmenté toute la nuit ; Solomon était devant moi, immense et pas très content d'avoir été ainsi sacrifié plusieurs fois dans la même journée pour passer un seul malheureux tableau : "Je veux bien faire tout ce que tu désires, trucider ceux que tu me désignes mais dis-moi comment ! Fais-moi une proposition !"





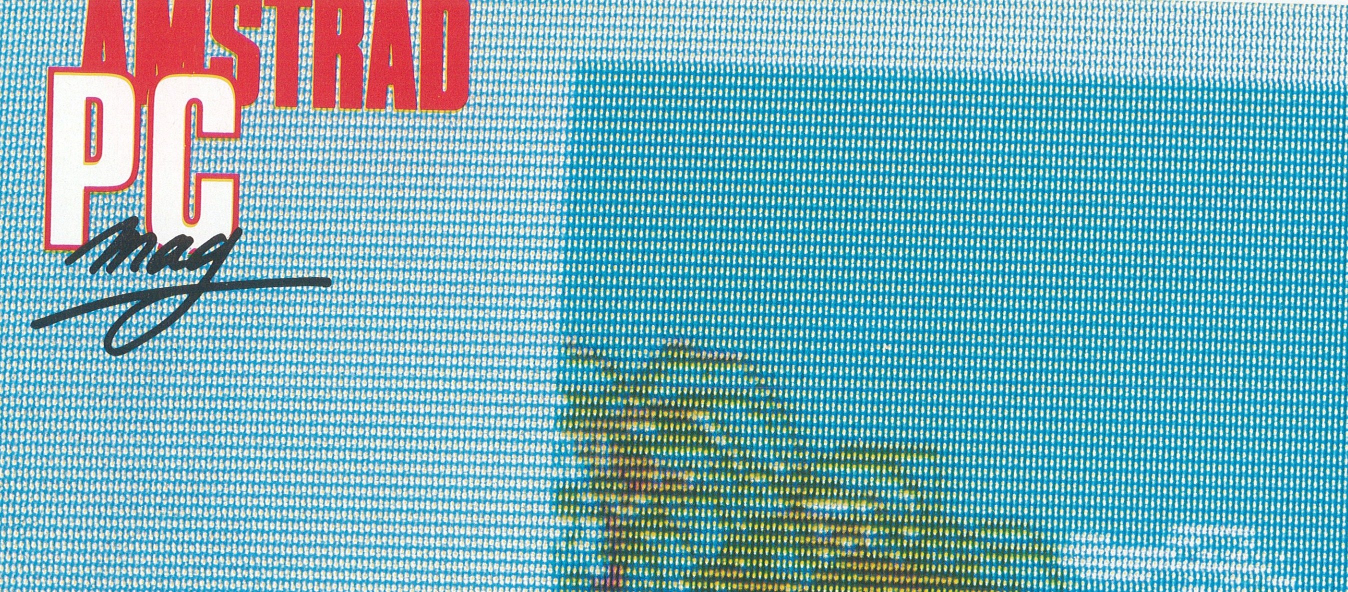
SOLOMON FUME

"Fais-moi une proposition !" Cette phrase me tourne dans la tête, m'obsède. Aux grands maux les grands remèdes, je décide de balancer une boule de feu pour m'ouvrir le chemin dans la dernière partie du troisième tableau. La boule détruit le robot, le cheval et me revient en plein dans les gencives. Le grand roi Solomon n'est plus qu'un petit tas de Solomon fumé. Pour l'instant, cette solution est tout de même la meilleure. On peut faire encore mieux, par exemple en posant une brique devant notre héros jusqu'à ce que le massacre soit terminé. Ça marche ! Finis les cauchemars, les portes des quatrième, puis cinquième et sixième tableaux sont enfoncées à la hussarde. Solomon, à bout de souffle, a utilisé tous ses bonus et ne possède plus aucune munition pour se défendre contre des fantômes et des masques toujours plus nombreux. Pourtant les bonus abondent dans le coin mais, dès que je m'approche de l'un d'eux, il y a une de ces horreurs, fatales à mon joli teint rose, qui me tombe sur les épaules. Solomon's Key est un des jeux d'arcade les plus subtils du marché. Un roi Solomon tout mignon, auquel on s'attache rapidement, et une difficulté qui, tout en privilégiant la jouabilité, exige beaucoup de perspicacité et de ténacité font de Solomon's Key un logiciel obsédant sur lequel on risque de passer pas mal de nuits.



SOLOMON'KEY de TECMO
Distribué par US GOLD

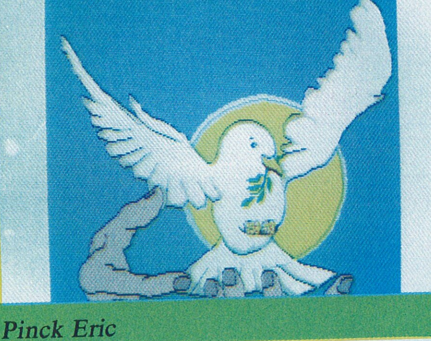
GRAPHISMES : 13/20
MUSIQUE/BRUITAGE : 14/20
JOUABILITE : 17/20
ANIMATION : 15/20
DUREE : le temps de faire trois milliards cinq cent mille six cent cinquante-cinq fois OUF.
RAPPORT QUALITE/PRIX : 16/20
PRIX : 185 F


AMSTRAD
PC
mag



CONCOURS ECRAN

Bon, c'était la période des examens, vous avez quelque peu délaissé le côté loisirs de votre Amstrad PC. Vous prépariez votre départ en vacances et n'avez pas eu le temps de finir le dessin que vous aviez commencé le mois dernier. O.K., cela explique que vous n'ayez pas pensé à nous envoyer vos œuvres. Bon, une fois que vous aurez fini de bronzer, vous n'aurez plus aucune raison de ne pas faire de jolis dessins pour nous !!
En tout cas, monsieur Daoud peut être content, lui ! Son paysage d'Afrique du Nord est en double page centrale de votre mag préféré.
Bonnes vacances pour les ceusses qui partent déjà.





Thavonekham Adira

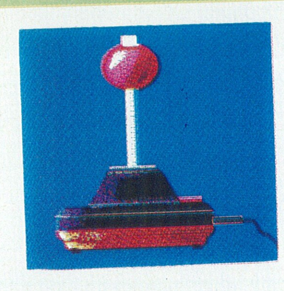


Pinck Eric



John B. Fernandes

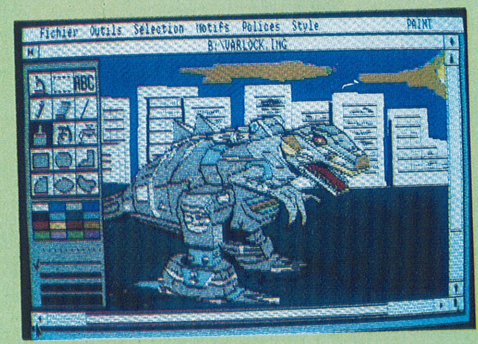
Assié Emmanuel



John B. Fernandes



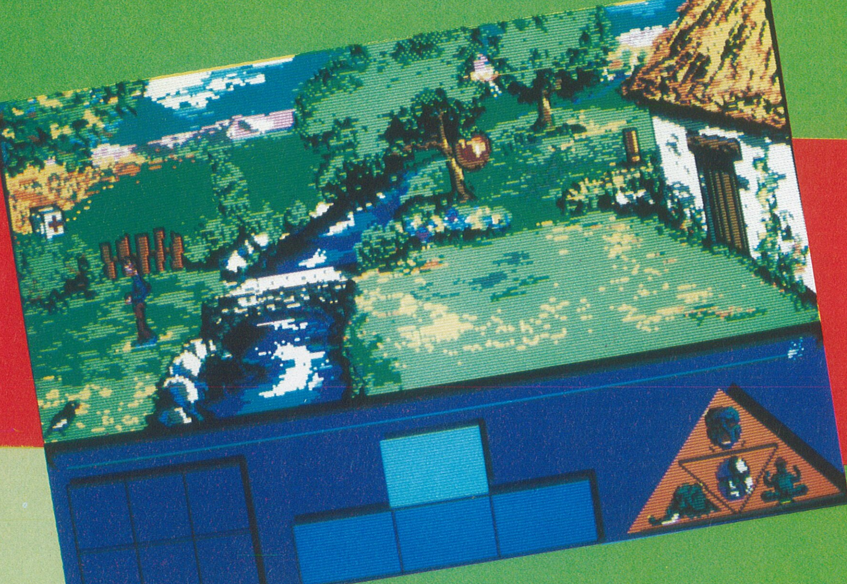
Boudin Benjamin



Pain Didier

AMSTRAD PC
CONCOURS ECRAN
53 avenue Lénine,
94250 GENTILLY.

INDIAN MISSION



Si le mystère vous attire ; si les vieilles légendes vous font frissonner de plaisir ; si vous avez une fâcheuse tendance à vous intéresser au sciences dites occultes et que vous laissez les religions au culte et à tout ce qui s'ensuit ; ou si, tout simplement, vous préférez rêver, lancez-vous dans cette aventure qui n'a pas fini de vous étonner...

L'ambiance était plus proche de celle de Lovecraft que de celle de monsieur Phelps et ses acolytes. Depuis quelque temps, j'enseignais les sciences occultes dans une université parisienne. Bien sûr, ce n'était pas la célèbre université de Miskatonic, à Arkham, chère à ce merveilleux auteur, maître du fantastique, mais je ne désespérais pas de convertir un ou deux étudiants de la justesse de mes théories. Malheureusement, je ne les avais pas encore trouvés. Au lieu de cela, autour de moi, je n'entendais que railleries, aussi bien de la part de mes collègues que de mes étudiants.

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE

Lassé de cette ambiance malsaine et ayant appris, après des années de recherche sur les pratiques de la magie en Inde, qu'un sage indien nommé Taï avait caché des manuscrits secrets dans une maison normande où il s'était retiré, je décidais de m'y rendre. Je me procurai à cet effet la clé de la demeure et m'armai, à tout hasard, d'un bon vieux revolver. La campagne avait l'air accueillante. Cependant, dès mon arrivée devant la maison, une pie s'empressait de me dérober la clé que j'avais malencontreusement laissé tomber. Il me fallut lui courir après. Tout ce qui m'entourait semblait s'être ligué contre moi ; j'avais le sentiment que les buissons, comme les animaux, mettaient un point d'honneur à empêcher ma progression. Heureusement, ici et là, dans le jardin, traînaient des épées ou des munitions, qui me permirent, en quelques instants, de remédier à cette situation. La pie trucidée, la clé revenait enfin en ma possession. Je poussai la porte. La vision qui suivit me glaça les os. Un homme et une femme se tenaient là, immobiles. Un sort semblait leur avoir été jeté ; ils pouvaient continuer à dormir comme cela pendant des années. Après avoir chassé la vermine qui hantait ces lieux grâce à une bombe aérosol, je fouillai la maison de fond en comble et finis par découvrir les manuscrits secrets. Ceux-ci expliquaient que les quatre grandes forces du mal allaient revenir sur terre et qu'il fallait à tout prix les combattre pour empêcher le chaos de régner sur le monde.

Ils m'enjoignaient de partir immédiatement pour Nagpour rencontrer le grand sage Iska.

C'EST BEAU LE PROGRES

Bien que la magie fît partie intégrante de ma vie ces derniers temps, il me fallut tout de même aller à l'aéroport prendre l'avion. Après les formalités d'usage, je m'envolais pour l'Inde. Dès mon arrivée, je trouvai la demeure du sage, qui m'envoya vers les hauts plateaux, après m'avoir clairement expliqué la mission. Je devais combattre les quatre dieux : Sho, Bastouh, Ka et Mishor. Je disposais pour cela de trois pouvoirs qu'il allait me falloir découvrir. Ils me donneraient la possibilité de me transformer soit en boule de feu, soit en souris, soit en oiseau.



MES DERNIERES VOLONTES

Me voilà sur les hauts plateaux ; les paysages sont de plus en plus ravagés. Je ne sais pas jusqu'où m'entraînera cette aventure. Je viens de trouver le pouvoir de me transformer en souris, mais je n'ose pas encore m'en servir, de peur de ne plus reprendre ma forme humaine. Je sais pourtant qu'il me faudra passer par cette étape si je veux mener à bien cette mission, car, pour progresser, il faut passer par un trou de souris. Allez, je me lance. Grâce à un système d'icônes, je choisis de me transformer en souris... Me voilà de nouveau en humain, l'expérience est enrichissante.

J'envoie dans une bouteille mes dernières volontés. Si je ne suis pas réapparu d'ici au bouclage, je demande à ce qu'elles soient ouvertes par mon notaire.

NOTE DE LA REDACTION

Le regretté Professeur Clark Bokel n'étant pas réapparu, nous vous faisons connaître ses dernières volontés :

"Petit jeu assez sympathique. Il faut passer différents tableaux soit en tuant des animaux ou des insectes, soit en donnant des objets aux humains. A chaque fois qu'un objet ou une arme sont utilisés, on peut en récupérer dans les différents tableaux. L'arme n'est efficace que si elle correspond bien à l'animal ou à l'homme à détruire. Votre énergie est représentée au bas de l'écran par une mèche qui se consumme style *Mission impossible*, ce qui sera peut-être le cas si vous ne faites pas attention. On remarquera l'effort fait par Coktel Vision pour le mode PC 1512, ainsi que pour la compatibilité EGA. Un jeu moins grandiose, certes, que Vingt Mille Lieues sous les mers, mais qui ne manque pas de suspense.



INDIAN MISSION de COKTEL VISION
GRAPHISME : 13/20
MUSIQUE/BRUITAGE : 12/20
ANIMATION : 12/20
JOUABILITE : 14/20
DUREE : plusieurs visites touristiques
RAPPORT QUALITE/PRIX : 13/20
PRIX : 220 F



20 000 LIEUES SOUS LES MERS

Couleur quand tu nous tiens, et le monde du silence n'en manque pas. Petits poissons sur fond d'azur, chasse au requin, épaves et îles du Pacifique, tout un univers qui vous éloigne de la grisaille de notre métropole. Suivre Nemo dans ses délires et les faire connaître au monde, telle est votre tâche.



Après l'apparition, dans différents endroits du globe, d'un véritable monstre des mers, je décidai de monter une expédition pour étudier de près ce phénomène, voire le capturer. Vous me reconnaissez, non ? Voici ma carte Africaine Omnibus, je suis le professeur Aronnax et je ne sors jamais sans elle. Mais tel n'est pas le but de ma conférence, ce soir. Je suis venu devant vous, chers collègues, pour vous raconter l'extraordinaire épopée que je viens de vivre, accompagné de Ned Land, harponneur de son état, et de mon serviteur Conseil.

DEMAIN DES L'AUBE...

J'embarquai donc à bord de l'*Abraham Lincoln*, un fougueux navire prêt à courir toutes les mers. Pendant plusieurs semaines rien ne se passa. Le monstre se terrait ; pas le moindre indice quand, enfin, à 300 milles des îles de la reine Charlotte, nous fîmes sa rencontre. Quelque temps plus tard, je me retrouvai dans un magnifique salon de type baroque, avec plus de dorures que de murs et un étrange panneau central. Un homme grand et barbu nous faisait face, c'était le capitaine Nemo. Nous faisant bien sentir notre situation de prisonniers, il promit de nous faire visiter le fond des océans et, je dois l'avouer, il tint parole. Nous nous sommes promenés à bord de son merveilleux sous-marin, capable de parcourir une distance de 20 000 lieues, eh oui, mes chers collègues, 20 000 lieues sous les mers ! C'est d'ailleurs sous ce titre que j'ai décidé de présenter mon rapport à l'Académie des sciences.

UN PETIT INTERIEUR COQUET

A l'intérieur du salon, quelques objets utiles : tout d'abord, un manomètre, qui vous permet de connaître la profondeur à laquelle navigue le *Nautilus*, une carte pour tracer le chemin parcouru, une boussole et, enfin, un casque de scaphandrier. De part et d'autre de la pièce, des portes vous permettent d'accéder soit à la salle des machines, soit à la bibliothèque du capitaine Nemo. Celle-ci possède un rayonnage complet de livres vous renseignant sur les centres d'intérêt de Nemo, ainsi qu'un magnifique orgue sur lequel il vous sera possible de charmer votre geôlier grâce aux douces mélodies que vous ne manquerez pas de lui jouer. Dans la salle des machines, vos déplacements sont sous haute surveillance ; il n'est pas question de toucher à la moindre manette, si ce n'est le périscope, sans que votre hôte vous y ait convié. Par contre, lorsque l'on vous soumettra à ce petit exercice, il faudra jouer sur la barre et sur la manette de vitesse, ainsi que sur celle de profondeur. Un calendrier vous indique aussi la date, c'est d'ailleurs le seul indicateur de temps. Du salon, il est également possible de monter prendre l'air ou l'eau, suivant le cas, par l'escalier hélicoïdal.



UN BREF APERÇU DU VOYAGE

Après avoir fait le tour des appartements, je ne savais plus tellement comment passer le temps. La première chose que nous fit découvrir le capitaine Nemo était un immense hublot permettant de voir passer poissons et épaves. Que de merveilles renferment les fonds marins ! Dire que nous étions les premiers hommes à jouir de ce spectacle... Il fallait absolument que je ramène des preuves de ce que nous découvrions. Je décidai donc de prendre des notes et de reproduire la route que nous suivions sur la carte du salon. Je ne pourrai ici vous faire part que de mes premières impressions, les autres suivront dans mon rapport. Il nous fut possible de poser le pied sur une des îles Salomon, où nous fîmes la découverte d'un coffre ayant appartenu à La Pérouse, le fameux explorateur. Par la suite, Nemo nous entraîna même dans une promenade subaquatique qui se termina par un combat contre les requins, dont je sortis avec plus de peur que de mal.

TOUJOURS SURPRIS

Eh oui, dès l'apparition de l'écran de présentation de ce logiciel, je sentis que ce soft ne me laisserait pas de marbre. Déjà, l'emploi du mode spécifique au PC 1512 est une preuve de l'intérêt que portent certains éditeurs aux utilisateurs de cette machine. Seize couleurs pour le ravissement des yeux ; de même pour la version EGA. Certes, on peut reprocher aux graphistes d'avoir favorisé la couleur au détriment des dessins ; ceux-ci sont en effet un peu brouillon, ce qui ne déplaira sûrement pas aux amateurs de peinture impressionniste. Quant au son, il va de soi que, dans le monde du silence, les bruits sont limités ; seul l'orgue émet quelques sonorités. En tout cas, on ne peut pas dire que l'œuvre de Jules Verne ait été trahie, car ce soft est à l'image du roman, plein de merveilles et de découvertes.

20 000 LIEUES SOUS LES MERS de COKTEL VISION

GRAPHISME : 17/20
MUSIQUE/BRUITAGE : 14/20
JOUABILITE : 17/20
ANIMATION : 18/20
DUREE : des mois de plongée
RAPPORT QUALITE/PRIX : 16/20
PRIX : 220 F

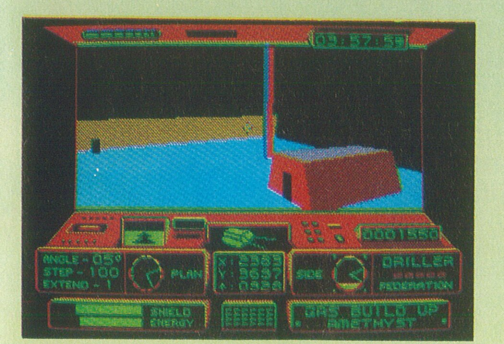
DRILLER



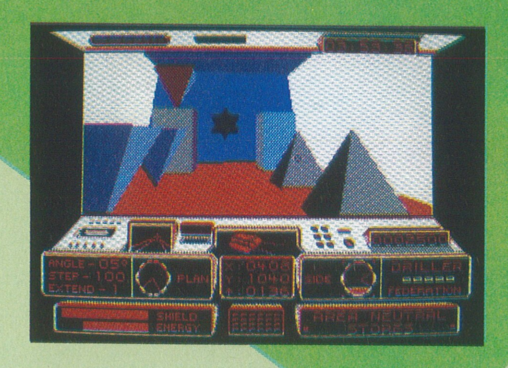
Les lecteurs d'Amstrad PC aiment les grands softs d'aventures, vos courriers et autres coups de fil en sont la preuve. Vous avez apprécié Elite, adoré Pirates, joué avec Ultima IV. Aujourd'hui DRILLER arrive sur l'écran de nos Amstrad PC. Un soft comme vous les aimez.

LE SCENARIO

Bien souvent, on ne se soucie guère du scénario pour lequel les auteurs ont pensé tout leur programme. Pourtant, la force d'un scénario peut rendre passionnant un jeu dont la réalisation est moyenne. Bizarrement, qualité de jeu et richesse du scénario font souvent la paire dans le succès d'un jeu. Voyez Pirates, de Microprose ; le grand nombre de scénarios possibles en fait un jeu à très longue durée de vie. Dans Elite, de Firebird, il n'y a pas vraiment de grande trame mais quelques petits scénarios qui viennent se greffer sur la quête de l'Elite.
DRILLER a été conçu sur un scénario assez angoissant...
Vous habitez sur Evath, une lointaine planète d'un système complètement inconnu de tout terrien. Bien sûr, cela se passe en... heu... très loin dans le futur.
Comme dans tout film de science-fiction qui se respecte, vous voyez deux lunes en orbite autour de votre planète. Cela ne vous a jamais étonné, puisque vous n'êtes pas censé être un terrien qui joue à un jeu informatique.
L'une de ces lunes s'appelle Mitral et, il y a maintenant bien longtemps, les Kétars (une race extra-évathienne) s'y étaient installés. Ces gens malintentionnés avaient construit sur tout Mitral des systèmes de défense, et miné la quasi-totalité de la lune, puis ils en étaient repartis. Bon, ce n'est pas grave, ils sont repartis, me direz-vous. Mais le danger vient du fait que, depuis quelque temps, des nappes d'un gaz très explosif se sont réparties sous toute la surface de Mitral. Imaginez, l'explosion de cette lune serait d'une telle puissance qu'elle provoquerait la mort de plusieurs milliers d'Evathiens. Pire, la planète serait chassée de son orbite et retournerait à l'ère glaciaire. La catastrophe, quoi. Cependant, on ne s'était trop inquiété, puisque Mitral ne risquait pas d'exploser tant que personne n'y mettait les pieds. On appelle ça la politique de l'autruche.



Maintenant, vous intervenez dans le scénario. Effectivement, alors que le jeu débute, il ne reste plus que quelques heures avant qu'une météorite ne percute Mitral, provoquant les dégâts que vous savez.

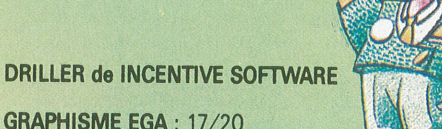


LE JEU

DRILLER est un jeu tridimensionnel. Pas de ces jeux en représentation filiaire, non, non. Il s'agit d'un univers entièrement en trois dimensions et en surfaces pleines. Et c'est là que DRILLER prend le qualificatif de jeu exceptionnel. Regardez les photos pour vous en convaincre, vous êtes en présence d'un logiciel assez révolutionnaire, au même titre qu'Elite.
Vous êtes envoyé sur Mitral, afin d'essayer d'évacuer au maximum le gaz explosif. Pour cela, vous dirigez une sorte de char tout-terrain et vous devez découvrir dix-huit lieux différents où il vous faudra installer une machine foreuse.
Le packaging de DRILLER est très classe ! Boîte cartonnée, livret avec couverture glacée et reproduction de Mitral à plier soi-même. Une fois pliée et collée, vous obtenez un parallélépipède à dix-huit faces représentant les dix-huit lieux de Mitral qu'il faut visiter et forer.
Dans chacun de ces lieux, vous devez trouver l'endroit où poser votre cheminée d'évacuation, et éjecter au moins 50 % du gaz contenu dans la nappe. Si vous réussissez à répéter l'opération pour toute la surface de Mitral, vous avez gagné, puisque l'explosion ne sera alors que mineure et sans danger pour votre planète.
Malheureusement, le temps joue contre vous, et aussi et surtout, l'agencement des lieux. Beaucoup sont piégés et gardés par des sortes de tours lasers installées il y a fort longtemps par nos amis les Kétars.



Parfois, il faut réfléchir longtemps pour enfin comprendre ce qui se passe dans le lieu où vous vous trouvez. DRILLER crée une ambiance démente, qui devient angoissante si vous jouez à quatre heures du matin, toutes lumières éteintes.
Le gros atout de DRILLER, c'est sa réalisation et sa représentation graphique : en CGA sur les PC 1512, les différentes palettes de quatre couleurs de ce mode sont exploitées. Bien vu. En EGA sur PC 1640, nous sommes toujours en quatre couleurs, mais la plus grande palette de l'EGA offre des décors plus jolis.
DRILLER, un jeu interactif en trois dimensions avec une gestion parfaite des faces pleines, est un must !! Jeu de l'année en Angleterre, on attend déjà impatiemment sa suite, The Dark Side, qui promet d'être plus passionnante encore.

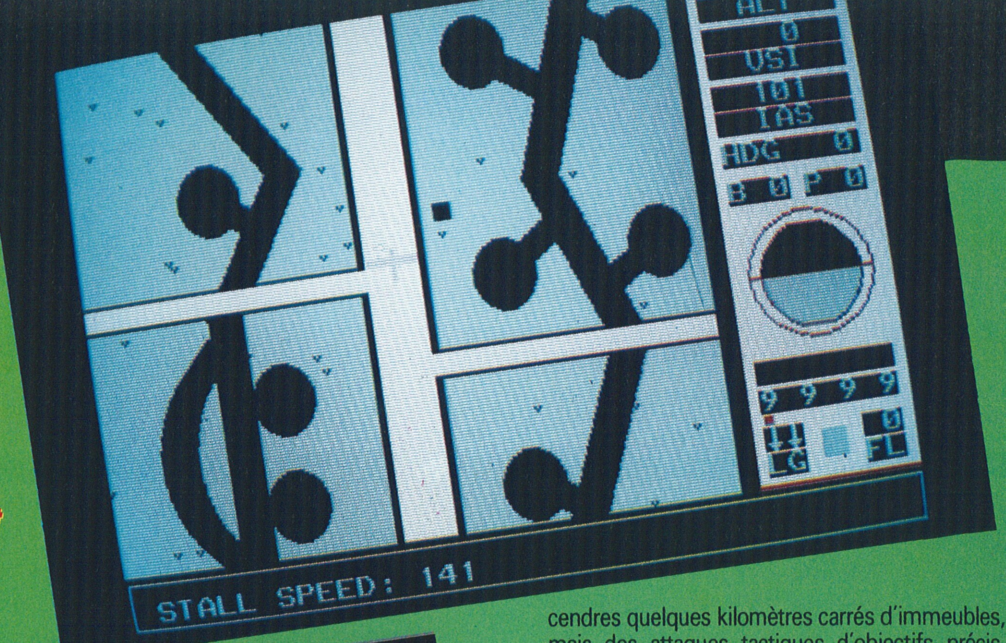


DRILLER de INCENTIVE SOFTWARE

GRAPHISME EGA : 17/20
CGA : 16/20
MUSIQUE/BRUITAGE : 14/20
JOUABILITE : 18/20
ANIMATION : 15/20
DUREE : quatre heures par partie
PRIX : n.c.

B-24

Un wargame un peu rétro pour occuper les courtes nuits estivales.
Un simulateur de vol, encore un nous direz-vous ! Pourtant, les fanatiques des loopings bêtes et méchants et des mitraillages à toute berzingue devront faire preuve de bien autre chose que de dextérité au joystick.



460 ème Bombardment Group ? Saurez-vous précipiter la chute de l'Allemagne et sauver ainsi des milliers de vies humaines et des millions de dollars de matériel ?
L'intérêt du logiciel réside dans le simulateur de combat, qui ne manque pas d'originalité. Vous voici promu au grade de commandant d'un wing de bombardiers quadrimoteurs. Objectif Ploesti, principal champ pétrolier et complexe de raffinage de l'Europe occupée. Votre but consiste à stopper le flot de carburant qui fait tourner la machine de guerre allemande. Le score obtenu sera à tout moment comparé aux scores historiques. Pourrez-vous faire mieux que les équipages du

PREMIER BRIEFING ET PREMIERS TOURS D'HELICE

Le programme vous offre trois types de missions. La mission type comprend plusieurs phases. Après le décollage de votre appareil, il vous faut rassembler votre groupe en tournant autour de votre aérodrome, à une vitesse et à une altitude données. Lentement mais sûrement, les autres bombardiers rejoignent la formation. Une fois le box complet, hâtez-vous au rendez-vous avec les chasseurs d'escorte, et cap sur l'objectif. Tout en progressant vers celui-ci, les B 24 doivent atteindre l'altitude de bombardement, qui varie d'une mission à l'autre. A l'approche de l'objectif, ouvrez les portes de la soute à bombes, mais attention au décrochage car la traînée de votre appareil augmente. La silhouette de votre avion est alors remplacée par un viseur de bombardement et des indicateurs de coordonnées en X et Y. Lorsque ces dernières sont égales à zéro, larguez vos cadeaux ! Mais gare à la Flak (1). Elle est sans pitié. Une fois delesté des bombes, il faut encore ramener l'appareil en Italie et le poser sans trop de casse. Les atterrissages, les décollages et les attaques d'objectif se déroulent en temps réel. Pour le vol vers l'objectif, le programme possède, ô bonheur, une fonction d'accélération, qui atteint jusqu'à soixante fois le temps réel.

UN APPRENTISSAGE DIFFICILE AVANT LE GRAND CIRQUE

La première mission consiste à bombarder la ville de Mostar, située en Yougoslavie. L'objectif est un dépôt de chemin de fer. Pour vous mettre plus en appétit, vous disposez d'une mission d'entraînement longue, qui consiste à aller bombarder la ville de Bucarest. La difficulté principale réside dans la gestion de votre carburant et des rendez-vous avec vos trois escortes de chasseurs. Les attaques de villes ne sont pas des missions de bombardement stratégique, dont le but est de réduire en cendres quelques kilomètres carrés d'immeubles, mais des attaques tactiques d'objectifs précis. Soignez votre navigation : évitez les villes défendues par la Flak et minimisez le temps passé au-dessus de l'objectif. Une fois familiarisé avec toutes les finesses du programme, en avant pour la campagne. Dix-neuf missions pour anéantir les douze complexes de forage et de raffinage autour de la ville de Ploesti. En fonction de la météo, du nombre d'avions en état de vol et du moral de votre groupe, vous choisirez entre le décollage et la journée de repos au sol. Au retour de chaque mission, il est possible de sauvegarder la partie.

DU COTE DU COCKPIT

Les instruments de vol sont assez sommaires : horizon artificiel, badin (2), altimètre, variomètre (3) et tableau de contrôle des moteurs. Ce dernier est de loin le plus poussé et comporte des fonctions rares sur les simulateurs de vol : la mise en drapeau des hélices, des manettes de gaz comme sur un véritable multimoteur, sans oublier les surchauffes, incendies et pannes mécaniques. Le vol en formation nécessite un respect très strict de l'altitude et de la vitesse de croisière. Si vous volez trop vite ou trop lentement, adieu la protection que vous fournissent les autres bombardiers. Il n'y a pas de proie plus facile qu'un quadrimoteur isolé face à une meute de chasseurs. Le jeu comporte trois niveaux ; un facile, un correspondant aux conditions historiques, et enfin un troisième vraiment corsé.

UNE EXCELLENTE DOCUMENTATION

La notice comprend trois livrets, une carte plastifiée en couleurs, et un plan des objectifs. Le livret d'objectifs comporte les photos des cibles historiques, ainsi que leur descriptif complet, sans oublier l'historique des missions et des tas de conseils utiles.
Good luck boys, have a nice flight !
(1) DCA en version teutonique
(2) Indicateur de vitesse horizontale
(3) Indicateur de vitesse verticale

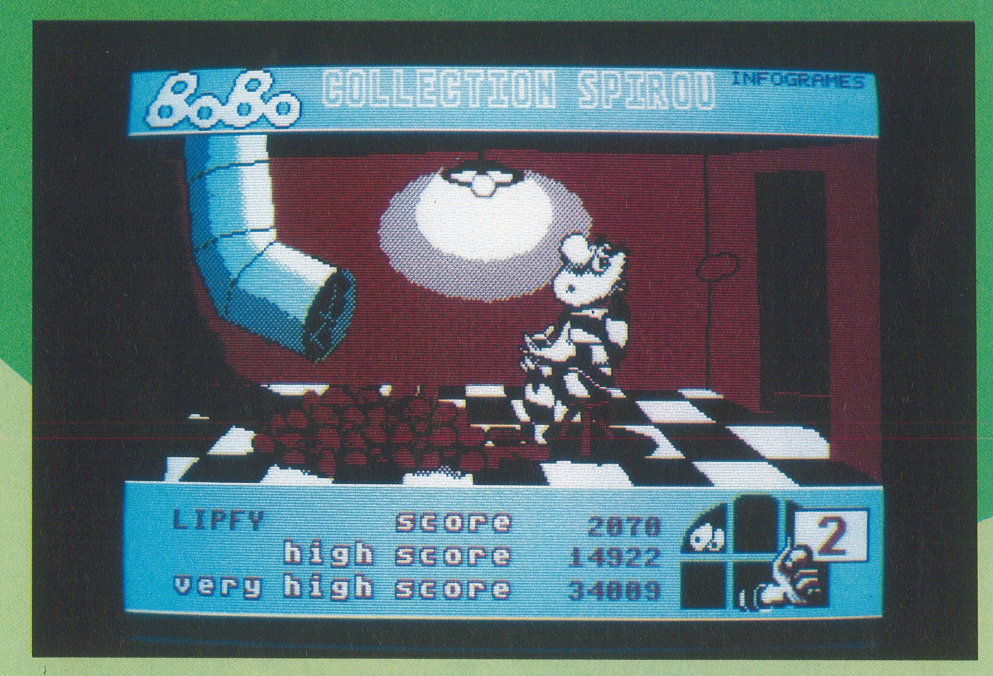
B-24 de S.S.I.
Distribué par UBI SOFT
GRAPHISME
PC 1640 EGA : 12/20
PC 1512 CGA : 11/20
HERCULES : non testé
MUSIQUE/BRUITAGE : 12/20
JOUABILITE : 15/20
ANIMATION : 13/20
DUREE : 40 minutes par mission
RAPPORT QUALITE/PRIX : 14/20
PRIX : 309 F

BOBO PAS SI BEAU

Avec sa collection Spirou, Infogrames met une nouvelle fois à l'honneur cet art majeur qu'est la B.D. Bobo n'est certes pas le plus connu des personnages que l'on peut trouver dans ce magazine, mais, très vite, on se rappelle en avoir lu quelques aventures ou plutôt quelques tentatives d'évasion.



Si je vous dis que Bobo est habillé en rayures noires et jaunes, qu'il cherche sans arrêt à s'enfuir de la prison d'Inzepoket, et que, bien qu'il n'ait que dix-sept ans, il a plus de sourcils que de cheveux... Je sens que la mémoire vous revient. Bien, faisons un peu plus connaissance avec ce charmant personnage et cette étrange prison où tout est prétexte au jeu, aussi bien les repas à la cantine que les ronflements au dortoir. Les têtes de malfrats des collègues de Bobo ne doivent pas nous faire oublier, en effet, que nous sommes dans un jeu.



PIRE QU'UNE BATAILLE DE PETITS SUISSES

Cette semaine, Bobo est préposé au service de la cantine ; il est chargé de remplir les écuelles de ses petits camarades. Et ce n'est pas parce que la soupe n'a pas le raffinement du caviar servi à la louche que ceux-ci ne sont pas affamés pour autant. Et ils le font parfois savoir un peu brutalement à notre pauvre Bobo, qui se démène pourtant comme il peut pour satisfaire tout ce petit monde ; il court de gauche à droite pour faire le service, repart chercher une autre gamelle et recommence la tournée. C'est une prison modèle, les prisonniers peuvent manger à leur faim ; et ils ne sont jamais rassasiés ! Lorsqu'ils ne sont pas satisfaits de la rapidité du service, ils renversent la gamelle sur la tête de notre pauvre ami.

LA VIE CONTINUE

Mais d'autres corvées attendent Bobo. Toujours dans la bonne humeur, il se met aux patates. Personnellement, c'est le jeu que je préfère, sans doute parce que je n'ai jamais eu l'occasion de participer à ce genre de réjouissance pendant mon service militaire. Il va sans dire que c'est celui où j'obtiens le meilleur score. Pensez donc ! Quatre touches pour éplucher une patate : une pour prendre la patate, deux pour faire courir l'épluchelégumes sur la tendre peau de la pomme de terre et pof ! d'une touchette, je l'envoie en cuisine. Voilà une opération rondement menée. Imaginez ces gestes répétés *ad vitam aeternam,* c'est un peu lassant. D'ailleurs, la fin du jeu se produit en général par lassitude ; le tas de pommes de terre étant alimenté en permanence, il arrive fatalement un moment où le petit Bobo se retrouve enfoui sous les patates.

C'EST PROPRE, ON SE VOIT DEDANS

"J'veux qu'ça brille comme un sou neuf", avait dit le gardien chef. Imaginez une salle carrelée, possédant six entrées, et Bobo, tout seul, au milieu avec son seau, sa serpillière et son balai brosse. Dès qu'une porte s'ouvre, il se précipite sur l'intrus pour éviter que celui-ci ne salisse le carrelage immaculé, conception du petit Bobo. Malheureusement, c'est un lieu de passage fort fréquenté, et par des êtres aussi divers que des gardiens, des taulards et même des chiens qui, tels de bons Rantanplan de pénitencier, mettent toute leur bonne volonté à bien traverser la salle. La pièce se tranforme vite en un enfer de la ménagère. Mais Bobo prendra vite sa revanche.

PLUS SOT QUE SAUT

Ou la revanche du serpent déplumé. Aujourd'hui les gardiens sont en grève, mais cela n'arrête pas pour autant la frénésie d'évasion des prisonniers. Bobo a été désigné pour pousser le trampoline qui permet aux prisonniers de sauter par-dessus le mur, en s'élançant des fenêtres de leur cellule dont les barreaux ont été soigneusement sciés. Il arrive que Bobo rate son coup et que le malheureux prisonnier aille lamentablement s'écraser sur les murs de la prison. Mais le plaisir des prisonniers à bondir n'a d'égal que les points qu'ils rapportent en franchissant le mur.



LE REPOS DU PRISONNIER

Après avoir tenté de s'évader sur les lignes électriques, Bobo, enfin de retour dans sa cellule, va pouvoir goûter un repos bien mérité ; mais impossible de fermer l'œil avec tous ses camarades qui ronflent joyeusement. Il décide donc de bercer tendrement ses colocataires, en évitant soigneusement la cuvette qui traîne au milieu de la pièce. Il passe d'une couchette à l'autre, puis doit rapidement profiter du calme pour se recoucher, jusquà ce qu'un nouveau concert de ronflements le réveille et qu'il parte dans un nouveau parcours pour calmer ses petits camarades.

La vie d'un prisonnier comme Bobo n'est donc pas de tout repos, mais, dans l'ensemble, le jeu est assez amusant. Surtout parce que l'on peut choisir chaque phase séparément et qu'il existe un tableau de high score pour chaque jeu, ainsi que pour le jeu global ; de plus, chacun de ces tableaux se sauvegarde. Toutefois, il faut reconnaître que, même si l'on a passé quelque temps à faire des compétitions au sein de la rédaction, ce jeu amusera plus les petits que les grands.

BOBO de INFOGRAMES

GRAPHISME : 14/20
MUSIQUE/BRUITAGE : 13/20
JOUABILITE : 15/20
ANIMATION : 15/20
DUREE : quelques évasions célèbres
RAPPORT QUALITE/PRIX : 14/20
PRIX : 200 F

PC HITS No. 2



Ce superbe jeu d'arcade de Konami maintenant pour vos micro-ordinateurs converti avec tous les écrans originaux de jeu d'arcade vous positionne dans un monde effrayant d'étrangers... négociez vos champs de force et entrez dans une guerilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers généraux.



Dans Green Beret toutes les sensations d'un membre de commando vous attendent. Vous êtes super entraînes, et tel une machine de combat invincible, vous ne craignez rien ni personne. Pour forcer les quatre niveaux des installations de défense de votre ennemi, vous devrez vaincre de nombreux et dangereux obstacles. Une parfaite adaptation du jeu d'arcade.



Devenez le magicien Wiz avec son chat fantastique, Catelite. Conjurez le sort et colorez la planète. Vous ne pourrez résister à la graphique fantastique ni à la multitude de caratéristiques cachés aux commandes supplémentaires de ce jeu passionnant.



Arkanoid – Le succes monstre! Image apres image du jeu plus grisant de tous les temps! Fidele au jeu original, il comprend des graphiques d'une finesse saisissante et possede des atouts tels que lasers, la possibilite d'attraper et de retenir, ou d'allonger la portee de vos coups et bien d'autres choses encore. C'est Arkanoid, le vrai de vra!! Licensed de Taito Corp. 1986

LES MEILLEURS LOGICIELS DE JEUX POUR PC

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

courrier des lecteurs



Possesseur depuis peu d'un PC 1640 ECD, ayant découvert et apprécié votre revue, entre autres sa rubrique jeux sur PC, j'aimerais que vous apportiez une réponse à la question suivante : quelle est la manette de jeu qui fonctionne sur le 1640 ? J'ai essayé une manette branchée sur le clavier : quelques jeux simples fonctionnent ; j'ai monté une carte Konix et son joystick : rien. On m'a parlé d'une carte analogique Yoko avec son joystick, mais je voudrais savoir si elle est utilisable (et où la trouver). J'espère fortement que vous me donnerez la bonne solution et, dans l'attente de vous lire, vous prie d'accepter mes salutations les meilleures.

A. Leriche, Premont.

Avant de partir à la recherche d'une nouvelle carte joystick, ramenez celle en votre possession à votre revendeur, et demandez-lui de s'assurer de son bon fonctionnement, devant vous bien sûr... Si celle-ci est défaillante, il vous la remplacera, dans le cas contraire, changez de revendeur... Les joysticks à la norme Atari, ceux-là mêmes que vous pouvez brancher sur le clavier, ne fonctionnent que dans deux cas : si le jeu propose une option joystick Amstrad (évidemment), ou si celui-ci fonctionne à l'aide des touches du curseur. Le joystick Amstrad émulant ces touches, demandez alors l'option clavier qui vous permettra de jouer avec votre joystick clavier. Nous-mêmes utilisons deux cartes analogiques qui fonctionnent parfaitement, respectivement les cartes Voltmace et CTS France, que vous devriez trouver chez tout bon revendeur... Et si malgré tout il subsiste quelques problèmes, prenez votre mal en patience, nous vous préparons un essai des différents joysticks et cartes disponibles sur PC...

Dans votre numéro 9 (mai-juin 1988), dans la rubrique Actuel, vous parlez de la nouvelle version de Vectoria 3D, dans un article intitulé le KO de la CAO compliquée.
Vivement intéressé par le produit, j'attendais la version en question de longue date. Mais c'est surtout la fin de l'article qui a retenu mon attention : vous indiquez que la société MMC propose le logiciel plus la table traçante à 4385 F HT. Ayant cherché en vain dans votre carnet d'adresses les coordonnées de la société MMC (elle n'est pas plus dans ce numéro que dans les anciens : je suis un fidèle de la premlière heure !), les recherches sur Minitel se révélant infructueuses (il existe à Paris environ dix sociétés MMC!), je vous demande de bien vouloir me renseigner : où peut-on trouver cet ensemble table plus logiciel ? ...

S. Meppiel, Strasbourg.

En vous priant de nous excuser pour cet oubli, voici l'adresse de cette société : MMC, 1, rue Lincoln, 75008 Paris. Et, en prime, le numéro de téléphone, cela peut être utile : 42 56 12 82.

Heureux possesseur d'un Amstrad PC 1512 couleur, j'aimerais connaître le brochage de la prise vidéo du moniteur de cet appareil. Ou, à défaut, les références des livres ou revues où je pourrais le trouver...

L. Larzul, Angers.

Deux renseignements, c'est mieux qu'un, cela va sans dire ; je vous fournis donc ceux-ci avec plaisir. Le document concernant le brochage qui se trouve dans cette page est tiré du livre *Amstrad Ordinateur personnel PC 1512 - Guide de référence technique*. Je remercie vivement les Editions Micro Application qui m'ont permis de publier ce diagramme, pour votre plus grand plaisir. Sachez d'ailleurs que ce livre est une mine d'informations sur votre machine, software aussi bien que hardware, et que nous l'utilisons régulièrement, foi de Jun...

Broche	Affectation
1	Composite H & V sync
2	Intensity
3	GND
4	Black
5	Green
6	Blue
7	GND
8	Red

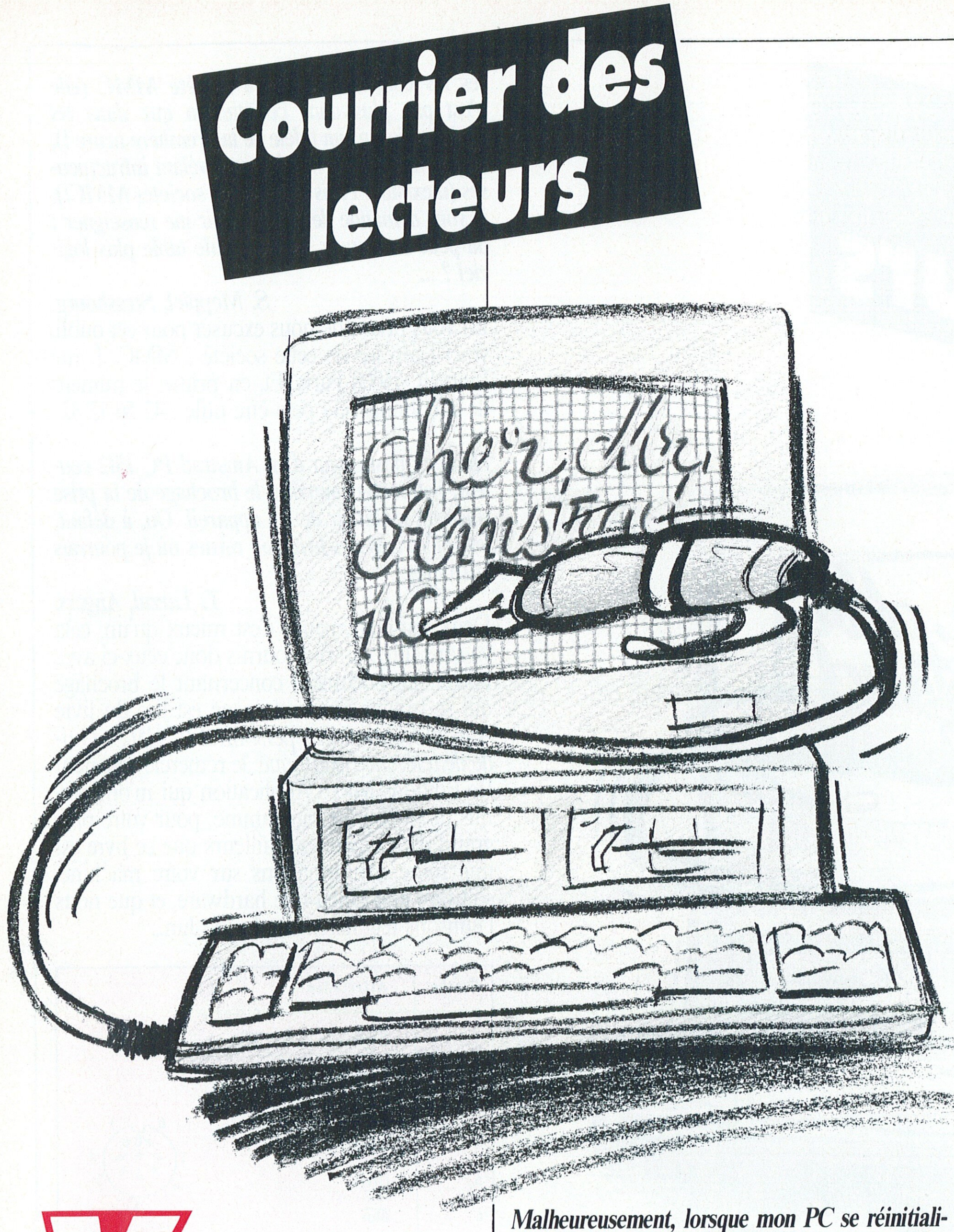
Connecteur vidéo (du moniteur).

Une question, Docteur ! Elle concerne d'ailleurs tous les utilisateurs de Basic 2. Je possède un PC 1512 depuis janvier 1988 et il y a un bug supercrispant dans mon Basic 2. Pensant sans doute à la fréquence des erreurs en Input, les auteurs ont prévu une routine de traitement : une fenêtre apparaît, signale l'erreur et propose de recommencer ou de stopper. L'intention était bonne... mais il est ensuite impossible de sauvegarder le programme (erreur GEM signalée) ou même de quitter Basic 2 (le système se plante). C'est quand même embêtant... Y a-t-il moyen de se débarrasser de ce bug encombrant ?

N. Bonnin, Lyon.

Eh bien non ! Enfin, disons que je n'ai pas de trucs à ce jour permettant de sortir de ce mauvais pas... D'ailleurs, la meilleure réponse qui puisse être donnée à ce problème serait une nouvelle version du Basic 2 pour PC 1512, celle du PC 1640 fonctionnant elle parfaitement bien dans le cas des Inputs. Toutefois, pour éviter ce genre d'inconvénient, vous pouvez vous reporter aux Récréations en Basic 2, où une routine de saisie ne passant pas par Input vous attend impatiemment...

Courrier des lecteurs



Voici les pages qui vous sont directement destinées, et dans lesquelles vous pouvez, si vous le désirez, nous proposer tout ce qui vous passe par la tête. Tout peut être abordé ici ; des questions, des réponses, des critiques, etc. Il ne tient qu'à vous de nous écrire pour nous demander soit des éclaircissements, soit des conseils, ou encore pour nous suggérer des idées de rubriques qui pourraient vous intéresser. Merci pour votre courrier déjà important et sympathique.

Disposant de 640 kilo-octets de mémoire vive sur mon PC 1512, j'ai essayé d'agrandir la taille de mon disque virtuel, en modifiant le fichier nommé CONFIG.SYS et en utilisant la commande suivante :
DEVICE=RAMDRIVE.SYS 128
Malheureusement, lorsque mon PC se réinitialise, il me renvoie irrémédiablement le message d'erreur suivant : commande non reconnue dans CONFIG.SYS. Pourriez-vous, si cela est dans vos cordes, me renseigner pour me sortir de ce genre de problème. Malgré la documentation que je possède, je n'ai pas pu venir à bout de ce bug. Je vous remercie de me venir en aide.
R. Vialla, Cahors.

Il arrive souvent, lorsque l'on commence à aborder un système aussi vaste et aussi performant que le DOS, que certains points paraissent assez sombres alors qu'ils sont en fait assez simples. Le problème cité ci-dessus est si simple qu'il n'est abordé dans aucun livre. Nous allons combler cette lacune pour vous. Il faut avant tout savoir que le fichier CONFIG.SYS est un fichier texte qu'il est possible d'éditer avec n'importe quel éditeur qui se respecte (RPED, EC, Side-Kick,..., et pardon pour les non-cités). Vous pouvez même créer un tel fichier sous DOS avec la commande COPY CON CONFIG.SYS (dont vous sortirez par un contrôle Z). Ce fichier n'est lu qu'une fois par le système à son initialisation. Il contient des paramètres que le DOS utilisera. Voici la liste des quelques commandes reconnues au sein de ce fichier.

BREAK=ON ou BREAK=OFF
Autorise ou interdit l'arrêt d'une application par contrôle C ou contrôle Scroll Lock, si celui-ci ne gère pas le break. Cette commande est interne et ne nécessite donc pas la copie d'un fichier sur la disquette système.

BUFFERS=N
Permet de définir le nombre de buffers (zones mémoires) utilisés par le DOS pour les accès disque. Lorsque le DOS ouvre un fichier, il lui attribue une zone mémoire pour le transit des données. Le paramètre N utilisé par Buffers est le nombre maximal de zones utilisables par le DOS. Il faut utiliser cette commande avec précaution, car certaines sources bien informées citeraient l'existence de bugs dans cette option interne, qui ne tiendrait pas compte d'un éventuel changement de disquette. Nous avons eu, pour notre part, des problèmes d'écrasement de directories avec ce genre de commande. Alors méfiez-vous.

COUNTRY=033
Cette commande contient le type de format à utiliser pour l'affichage de la date, de l'heure et des nombres décimaux. Pour la France, le paramètre à utiliser est 033. Cette commande est interne.

DEVICE=NOM.EXT
Device est une commande d'installation de drivers de périphériques. Le nom de fichier le suivant devra être le nom d'un fichier contenu par la disquette système. Nous citerons ci-après les fichiers utilisables avec cette option.

DRIVPARM
Cette commande donne à l'utilisateur la possibilité de changer les paramètres d'utilisation d'un drive et permet ainsi d'installer de nouveaux lecteurs non reconnus par le DOS. De cette manière, il est possible de monter un lecteur de disquettes de huit pouces sur votre PC, sans avoir à charger des drivers, assez gourmands en mémoire.

FCBS=X,Y
Cette commande interne permet de faire savoir au DOS le nombre maximal de FCB qu'il aura le droit d'ouvrir. FCB signifie File Control Bloc, c'est-à-dire zone de mémoire utilisée pour le contrôle d'un fichier. Cette zone contient toutes les informations nécessaires à l'ouverture d'un fichier, en l'occurrence son nom, la taille et le nombre des enregistrements utilisés... X est le nombre maximal de FCB pouvant être gérés et Y le nombre de FCB utilisables simultanément, sans fermeture automatique par le DOS. Cette commande est interne et n'est à utiliser que lorsque l'on en a réellement besoin.

FILES=N
Avec cette commande interne, le DOS est forcé de n'ouvrir que N fichiers simultanément. Elle diffère de la commande précédente par le fait que les fichiers ouverts ne le seront pas seulement grâce à des FCB, mais aussi par l'intermédiaire de File Handle. Le nombre N à fournir en paramètre est variable, selon que vous désirez utiliser un maximum de mémoire ou, à l'inverse, le maximum de fichiers simultanément. Une valeur moyenne : vingt.

LASTDRIVE=C
Lastdrive fixe la dernière unité logique utilisable par le DOS. Le nombre par défaut est

six, mais si vous possédez plus de lecteurs, vous pouvez préciser, grâce à cette commande, le nom de la dernière unité accessible. Cette commande est interne.

SHELL=NOM.EXT

Cette commande permet de changer d'interpréteur de commande. Par défaut, c'est COMMAND.COM qui est chargé en tant que tel, mais il est possible de demander au système de prendre un autre interpréteur en compte dès l'initialisation. Cette commande est elle aussi interne et peut, par exemple, permettre de changer de système.

Toutes les commandes internes étant énumérées, nous allons aborder les commandes externes, c'est-à-dire les drivers de périphériques. Tous les fichiers utilisés dans CONFIG.SYS devront obligatoirement se trouver sur la disquette d'initialisation et pourront être cités avec leur chemin d'accès complet. Si une commande non interne est logée dans CONFIG.SYS, il faut obligatoirement qu'elle soit annoncée, par l'ordre Shell ou Device, et que le fichier demandé soit sur la disquette boot. Voici la liste des drivers fournis avec le DOS.

ANSI.SYS est le gestionnaire d'écran. C'est lui que permet la redéfinition des touches, l'interprétation des codes escape qui gèrent tout ce qui concerne la vidéo (changement de couleurs ou de mode, positionnement du curseur, etc.).

RAMDRIVE.SYS est l'interface bien connue qui permet d'installer un disque virtuel en mémoire centrale. Le paramètre suivant doit être le nombre de kilo-octets dont le logiciel peut disposer pour cette nouvelle unité logique. Si ce paramètre est NVR, la taille du disque virtuel est alors précisée par la mémoire non volatile du PC. Pour tous les paramètres utilisables, reportez-vous à la formation GEM-MS/DOS où tout est étudié en détail.

DRIVER.SYS a la même fonction que Drivparm mais sous forme de driver. Cela permet ainsi à des programmeurs expérimentés de modifier à loisir cette interface pour l'utiliser au maximum de ses capacités.

Voilà qui devrait suffisamment vous éclairer sur ce vaste sujet que sont CONFIG.SYS et son contenu.

Possesseur d'un Amstrad PC 1512 DD couleur depuis février 88, et abonné à votre revue depuis cette date, j'aimerais voir dans vos pages une explication sur la manière d'installer un répertoire téléphonique sur mon ordinateur. Etant novice en matière d'informatique, je souhaiterais que votre réponse soit claire, et surtout sans raccourci empêchant un simple utilisateur d'aller au bout de ses démarches. Avec mes remerciements, je vous prie d'agréer, Monsieur, mes salutations distinguées.

A. Rey, Périgeux.

Plutôt que de faire votre propre répertoire téléphonique, il vous serait plus facile d'utiliser un logiciel du commerce ayant déjà des fonctions de saisie et de recherche puissantes. Quelques logiciels du marché du Freeware sont assez performants en la matière et sont sûrement le genre de programme que vous recherchez. Des cartes de communication, vendues avec leur logiciel, possèdent en plus du répertoire l'appel automatique du numéro sélectionné, ce qui est agréable. Pour parler de softs, des exemples tels que Side-Kick prouvent qu'il n'est pas besoin de s'ennuyer à faire des programmes complexes alors qu'il en existe déjà de très très bons (reconnaissant les cartes modem). Si vous désirez, malgré tout cela, vous faire un répertoire téléphonique maison, réitérez votre demande et nous vous satisferons.

Possédant un Amstrad PC 1512 DD et un PC 1512 HD, je viens de faire récemment l'acquisition d'un PPC 512. Il faut dire que cet ordinateur portable a l'air de se comporter à merveille. Le clavier est très doux, comme l'indique votre essai. Mais là n'est pas mon problème. Ayant fait cet achat, je voudrais pouvoir transférer des fichiers et des programmes de disquette 5,25 pouces sur disquette 3,5 pouces du portable Amstrad. Ma question est de savoir s'il existe un moyen et, si oui, lequel ? Je m'en remets donc à vous pour une solution.

M. Charbonel, Grenoble.

Comme vous pouvez le lire dans les news du mois, le soft appelé Link permet de faire ce genre de transfert dans les deux sens (du PC vers le PPC et vice versa).

LISTING

LE COIN DES

Voici la partie réservée aux programmeurs qui nous envoient des listings que tapent les novices. Mais, pour que la qualité de ces listings augmente, il faut que la quantité croisse aussi. C'est pourquoi nous vous prions, si vous êtes programmeur, de nous envoyer un de vos chefs-d'œuvre. Ainsi, les novices pourront retrouver les programmeurs sur le chemin de la réalisation informatique. En attendant avec impatience vos réalisations, nous vous offrons de taper ces quelques lignes de Basic 2. Le programme qui en découlera sera un somptueux Puissance 4, fonctionnant sur toutes les machines.
Les règles sont assez simples ; il suffit d'aligner quatre pions, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant. Voilà qui va bien vous détendre, cet été, entre deux bains. Des remarques sont incluses dans le programme et permettent de le modifier en fonction du niveau désiré pour l'ordinateur. Alors amusez-vous bien et au mois prochain.

KROM





```
'*JEU DE PUISSANCE QUATRE***************
*************** par Adrien MORDRET *****
   COPYRIGHT  1988    ***** par AMSTRAD-P
C-MAG   ****    et l'auteur        **■
■
■
SCREEN #1 GRAPHICS 86ØØ FIXED,495Ø FIXED
■
USER #1 SPACE 86ØØ,495Ø■
WINDOW FULL:WINDOW OPEN:WINDOW TITLE "PU
ISSANCE QUATRE .  par A. MORDRET.■
CLEAR:RESET■
PRINT AT(7;1Ø)POINTS(2Ø)"AVEZ-VOUS UN EC
RAN COULEUR ?(O/N)■
WHILE k$<>"O"AND k$<>"N":GOSUB att:WEND■
IF k$="O" THEN ec=1:ca=2:cb=4 ELSE ca=22
:cb=28:ec=Ø■
BOX  1;1,86ØØ,5ØØØ COLOR 15 FILL :■
DIM t(7,7),v(7):e$=STRING$(29,32)■
iv$=CHR$(27)+"p":fiv$=CHR$(27)+"q"■
n$="    1      2      3      4      5      6
  7     "■
GOSUB init■
■
PRINT AT(5;3)POINTS(2Ø)COLOR(12)"P U I S
 S A N C E     Q U A T R E"■
■
PRINT AT(1;19)COLOR(12)"Qui alignera le
premier 4 pions horizontalement,vertical
ement ou obliquement":GOSUB valeurs■
GOTO debut■
■
LABEL att■
'*********■
k$=UPPER$(INKEY$):RETURN■
LABEL dessin■
'***********■
BOX 1;1,86ØØ,5ØØØ  FILL WITH 1■
BOX 29ØØ;9ØØ,51ØØ,38ØØ WIDTH 7■
IF ec=1 THEN BOX 29Ø7;9Ø7,5Ø86,3786 COLO
R 6 FILL ELSE BOX 29Ø7;9Ø7,5Ø86,3786 COL
OR Ø FILL■
LINE 33ØØ;9ØØ,33ØØ;47ØØ WIDTH 7:LINE 76Ø
Ø;9ØØ,76ØØ;47ØØ WIDTH 7■
IF ec=1 THEN BOX 292Ø;91Ø,37Ø,376Ø COLOR
 3 FILL ELSE BOX 292Ø;91Ø,37Ø,376Ø  FILL
 WITH 3■
IF ec=1 THEN BOX 761Ø;91Ø,37Ø,376Ø COLOR
 3 FILL ELSE BOX 761Ø;91Ø,37Ø,376Ø  FILL
 WITH 3■
BOX 29ØØ;1,51ØØ,83Ø FILL WITH 28 WIDTH 7
 STYLE 6■
BOX 29ØØ;83Ø,51ØØ,18Ø FILL■
FOR i=395Ø TO 695Ø STEP 6ØØ■
LINE i;9ØØ,i;47ØØ WIDTH 5■
NEXT i■
FOR i=395Ø TO 115Ø STEP-6ØØ■
LINE 33ØØ;i,76ØØ;i WIDTH 5■
NEXT i■
PRINT AT (3Ø;1)COLOR(1Ø)n$■
WINDOW #1 OPEN■
RETURN■
LABEL joueur1■
'***********■
a=1:cou=col:z$=z1$■
LABEL partie■
'***********■
GOSUB pnulle■
GOSUB calcgain■
```

LE COIN DES PUPITREURS

```
IF z$=zl$ THEN z$=z2$:GOTO qui•
IF z$=z2$ THEN z$=zl$•
LABEL qui•
'********•
BOX 1;3230,2860,700 COLOR 2 FILL•
BOX 1;3310,2790,530 COLOR 1 FILL•
PRINT AT(1;6)COLOR(10)z$:FOR i=0 TO 2:PR
INT CHR$(7):NEXT i•
PRINT AT(7;7) COLOR(10)"Quelle colonne ?
"•
k$="":WHILE k$<"1"OR k$>"7":GOSUB att:WE
ND•
col=VAL(k$)•
IF t(col,1)<>0 THEN GOTO plein•
BOX 1;3300,2800,500 COLOR 5 FILL:BOX 1;4
500,2000,500 COLOR 5 FILL•
ch=2800+600*col:j=0•
GOSUB chute•
IF ord=1 THEN GOTO ordi•
IF a=1 THEN GOTO joueur2•
IF a=5 THEN GOTO joueur1•
LABEL ordi•
'**********•
FOR i=1 TO 7•
v(i)=60:IF t(i,1)<>0 THEN v(i)=-900•
NEXT i•
FOR i=1 TO 7•
IF t(i,1)=0 THEN GOTO bon•
NEXT i•
GOTO nulle•
•
LABEL bon•
'*********•
a=5:cou=co2•
GOSUB calcgain•
PRINT iv$•
IF aff=1 THEN PRINT  AT(31;18)v(1)AT(36;
18)v(2)AT(42;18)v(3)AT(48;18)v(4)AT(54;1
8)v(5)AT(60;18)v(6)AT(66;18)v(7)•
IF ordil=1 THEN GOTO colrand•
mx=-700:col=0•
FOR i=1 TO 7•
IF v(i)>mx THEN mx=v(i):col=i•
IF v(i)=mx AND RND(2)=2 THEN col=i•
NEXT i•
GOTO jeu•
LABEL colrand•
'************•
RANDOMIZE•
ordil=1:col=RND(7)•
LABEL jeu•
'********•
ordil=0:ch=2800+600*col:j=0:IF ch=0 THEN
 GOTO ordi•
PRINT AT(1;2)"Je joue en "col•
GOSUB chute•
GOTO joueur1•
LABEL pnulle•
'***********•
FOR n=1 TO 7:IF t(n,1)=0 THEN RETURN•
NEXT n•
LABEL nulle•
'*********•
PRINT AT(40;19)POINTS(10)COLOR(12)"P A R
 T I E    N U L L E":GOTO autre•
LABEL plein•
'**********•
PRINT AT(1;7)COLOR(11) "Colonne pleine :
  REJOUEZ ":FOR i=0 TO 4:PRINT CHR$(7):N
EXT i•
FOR i=0 TO 3000:NEXT i:GOTO qui•
LABEL debut•
'***********•
PRINT AT(7;6)"1/Jeu seul contre l' AMSTR
AD ?"•
PRINT AT(7;8)"2/Jeu à deux joueurs ?"•
LABEL nbr:k$=INKEY$:IF k$<>"1" AND k$<>"
2" THEN GOTO nbr•
PRINT AT(7;6)e$•
PRINT AT(7;8)e$•
IF k$="2" THEN GOTO duo•
ordil=1:ord=1•
PRINT AT(7;6)"Voulez-vous que l'ordinate
ur affiche ses calculs?(O/N)"•
k$="":WHILE k$<>"O"AND k$<>"N":GOSUB att
:WEND•
IF k$="O" THEN aff=1 ELSE aff=0•
IF ordil=1 THEN GOSUB force•
PRINT AT(25;10)COLOR(11)"Choisissez la c
ouleur de vos jetons =       "•
PRINT AT(18;12)"1)->":IF ec=1 THEN BOX 2
500;2200,400,400 COLOR ca FILL ELSE BOX
2500;2200,400,400 FILL WITH ca•
PRINT AT(18;17)"2)->":IF ec=1 THEN BOX 2
500;1100,400,400 COLOR cb FILL ELSE BOX
2500;1100,400,400 FILL WITH cb•
k$="":WHILE k$<>"1"AND k$<>"2":GOSUB att
:WEND•
IF k$="1"THEN col=ca:co2=cb•
IF k$="2" THEN col=cb:co2=ca•
IF ec=0 THEN BOX 7300;2600,400,400  FILL
 WITH col ELSE BOX 7300;2600,400,400 COL
OR col FILL•
INPUT AT(35;17)"Votre prénom ";zl$•
z2$=zl$•
PRINT AT(35;17)COLOR(12)"Voulez-vous com
mencer ? (O/N)"•

k$="":WHILE k$<>"O"AND k$<>"N":GOSUB att
:WEND•
IF k$="O"THEN GOSUB dessin:GOTO joueur1•
GOSUB dessin:GOTO ordi•
LABEL calcgain•
'*************•
'_________________________•
'(verticales)•
•
FOR c=1 TO 7•
FOR l=1 TO 3•
tot=0•
FOR i=l TO l+3•
tot=tot+t(c,i)•
NEXT i•
IF tot=4 THEN GOTO gainjou•
IF tot=20 THEN GOTO gainord•
IF tot=1 THEN v(c)=v(c)+1•
IF tot=2 THEN v(c)=v(c)+3•
IF tot=3 THEN v(c)=170•
IF tot=5 THEN v(c)=v(c)+1•
IF tot=10 THEN v(c)=v(c)+3•
IF tot=15 THEN v(c)=220•
NEXT l,c•
'_____________________________•
'(Horizontales)•
FOR c=1 TO 4•
FOR l=1 TO 6•
tot=0•
FOR i=0 TO 3•
```

Possesseurs d'Amstrad, écrivez-nous ! Un cadeau vous attend !

SUPER CONCOURS TAPEZ 3615 COMIKS

DU JAMAIS VU SUR AMSTRAD

3 OFFRES EXCEPTIONNELLES

offre n° 1 :

1 Les Privés + Bivouac + Stryfe soit 6 jeux

pour **249 F** NOUVEAU

version K7 ou 349 F version disquette

Réf.	Machine	Support	Prix
OS 2100	464, 664, 6128	K7	249,00
OS 2101	464, 664, 6128	DK	349,00

Les Privés : 4 "bestsellers" : La Formule, L'Héritage, L'Affaire Vera Cruz, L'Affaire Sydney.
Bivouac : Le premier jeu de simulation d'alpinisme. Bravez les éléments naturels.
Stryfe : Affrontez les gnomes et les méchants monstres dans ce super jeu d'arcade.

offre n° 2 :

2 Ere Hits Vol. 1 + Ere Hits Vol. 2 soit 7 jeux

pour **199 F** SPÉCIAL COMPILATIONS

version K7 ou 249 F version disquette

Réf.	Machine	Support	Prix
OS 2200	464, 664, 6128	K7	199,00
OS 2201	464, 664, 6128	DK	249,00

Vol. 1 : 3 jeux d'arcade étonnants : Macadam Bumper, Pacific et Mission 2.
Vol. 2 : 4 jeux : Crafton & Xunk, Eden Blues, Sai Combat, Robbbot.

offre n° 3 :

3 Un superbe coffret jeu soit 6 jeux

pour **99 F** IDÉAL CADEAU

version K7 et 149 F version disquette

Réf.	Machine	Support	Prix
OS 2300	464, 664, 6128	K7	99,00
OS 2301	464, 664, 6128	DK	149,00

Coffret jeu : Un coffret jeu contenant 6 jeux : L'Héritage 1, L'Héritage 2, Zigy, Conjugaison, Comix, Cosmonaute, Pingo. Et en plus un tas d'astuces, une carte de membre, une cassette audio à un prix défiant toute concurrence.

Mais encore, des prix incroyables !

TOUT À 49 F

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
R5186	1001 BC	464, 664, 6128	K7	49,00
N1343	AFFAIRE SYDNEY	464, 664, 6128	K7	49,00
N1354	AFFAIRE VERA CRUZ	464, 664, 6128	K7	49,00
R1075	AMELIE MINUIT	464, 664	K7	49,00
R2526	BATAILLE D'ANGLETERRE	464, 664, 6128	K7	49,00
R2021	DESPOTIK DESIGN	464, 664, 6128	K7	49,00
R8010	ELECTRIC WONDERLAND	464, 664, 6128	K7	49,00
B0382	GOLF TROPHEE	464, 664, 6128	K7	49,00
B0438	L'HEPISS	464, 664	K7	49,00
N1365	L'HERITAGE	464, 664, 6128	K7	49,00
N1376	LA FORMULE	464, 664, 6128	K7	49,00
B0461	LE SYNDROME	464, 664	K7	49,00
N1443	MANDRAGORE	464, 664, 6128	K7	49,00
N1487	OMEGA PLANETE INVISIBLE	464, 664, 6128	K7	49,00
B0562	Z COMME ZARK DAVOR	464, 664, 6128	K7	49,00

TOUT À 89 F

Référence	Titres	Machine	Support	Prix
R5199	1001 BC	464, 664, 6128	DK	89,00
N1344	AFFAIRE SYDNEY	464, 664, 6128	DK	89,00
N1355	AFFAIRE VERA CRUZ	464, 664, 6128	DK	89,00
R2031	DESPOTIK DESIGN	464, 664, 6128	DK	89,00
N1387	GESTE D'ARTILLAC	464, 664, 6128	DK	89,00
B0393	GOLF TROPHEE	464, 664, 6128	DK	89,00
R5164	HARRY MISSION	464, 664, 6128	DK	89,00
R3000	HARRY TEMPLE	464, 664, 6128	DK	89,00
B0427	HISTOIRE D'OR	464, 664, 6128	DK	89,00
N1366	L'HERITAGE	464, 664, 6128	DK	89,00
N1377	LA FORMULE	464, 664, 6128	DK	89,00
B0450	LE CHEVALIER BLANC	464, 664, 6128	DK	89,00
N1498	OMEGA PLANETE INVISIBLE	464, 664, 6128	DK	89,00
R1819	PACIFIC	464, 664, 6128	DK	89,00
R2075	TOBROUK 1942	464, 664, 6128	DK	89,00
B0573	Z COMME ZARK DAVOR	464, 664,6128	DK	89,00

Veuillez recopier ce bon sur une feuille ou le découper et le renvoyer à :

MÉDIAVENTURE
Impasse des Coquelicots
69675 BRON Cedex

POUR MIEUX CONNAÎTRE NOS LOGICIELS TAPEZ 3615 COMIKS

Conditions de vente

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE :
Disponibilité des articles : Tous les articles présentés sur le catalogue en cours sont disponibles dans la limite des stocks.
Livraisons :
- Nos délais sont de l'ordre de 5 jours à réception de la commande, sauf problème d'acheminement.
- Nos prix sont calculés départ entrepôt. Le transport est effectué en votre nom par paquet poste non recommandé.

RENSEIGNEMENTS :
- Soit par correspondance en écrivant à : MÉDIAVENTURE Impasse des Coquelicots - 69675 BRON Cedex.
- Soit par téléphone de 9 h à 17 h 30 du lundi au vendredi en appelant le 72 33 03 39.
- 3615 COMIKS.

Cette offre est réservée aux particuliers et à la France Métropolitaine, valable jusqu'au 31/08/88 dans la limite des stocks disponibles.
Prix et frais d'envoi au 31/05/88 susceptibles de variations en fonction des circonstances économiques.
SARL Médiaventure - Capital de 50 000 F
R.C. Lyon B 334 183 027

Dans un intérêt commun, et afin de pouvoir continuer à profiter de nos prix exceptionnels, nous vous demandons d'éviter de passer des commandes inférieures à 100 F.

AMS PC 10

Réf.	Titres	Qté	Prix

MONTANT
+ FRAIS DE PORT 20,00
TOTAL À PAYER

NOM DE VOTRE MACHINE ET MODÈLE

AMSTRAD : ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Autre, précisez le modèle ____________

NOM : ____________
PRÉNOM : ____________ ÂGE : ______
ADRESSE : ____________
____________ VILLE : ____________
____________ CODE POSTAL ____________

VOTRE MODE DE PAIEMENT

À LA COMMANDE
1. ☐ MANDAT-LETTRE 2. ☐ CHÈQUE POSTAL
3. ☐ CHÈQUE BANCAIRE 4. ☐ CARTE BLEUE
à l'ordre de MÉDIAVENTURE.

N'oubliez pas d'inscrire son numéro et de signer.

Date d'expiration : ___ / 19___

Signature :

Pour les mineurs, signature des parents, obligatoire.

ATTENTION : une signature falsifiée ou imitée peut entraîner des poursuites pénales (Art. 150 et suivants du Code Pénal).

LE COIN DES PUPITREURS

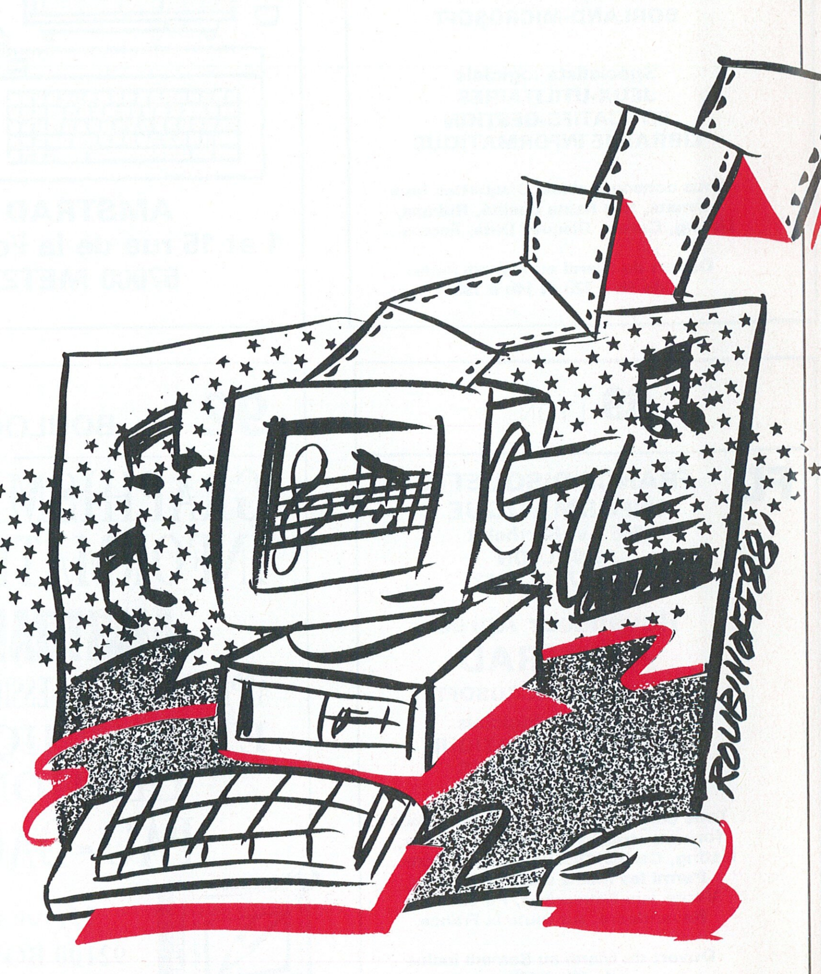
```
tot=tot+t(c+i,l)■
NEXT i■
IF tot=4 THEN GOTO gainjou■
IF tot=2Ø THEN GOTO gainord■
FOR i=Ø TO 3■
IF t(c+i,l)<>Ø THEN GOTO zh■
IF t(c+i,l+1)=Ø THEN GOTO xh■
GOSUB niv1■
GOTO zh■
LABEL xh■
'--------■
IF t(c+i,l+2)=Ø THEN GOTO zh■
GOSUB niv2■
LABEL zh■
'--------■
NEXT i■
NEXT l,c■
'_______________________________■
'(obliques ascendantes)■
FOR c=1 TO 4■
FOR l=4 TO 6■
tot=Ø■
FOR i=Ø TO 3■
tot=tot+t(c+i,l-i)■
NEXT i■
IF tot=4 THEN GOTO gainjou■
IF tot=2Ø THEN GOTO gainord■
FOR i=Ø TO 3■
IF t(c+i,l-i)<>Ø THEN GOTO za■
IF t(c+i,l-i+1)=Ø THEN GOTO xa■
GOSUB niv1■
GOTO za■
LABEL xa■
'--------■
IF t(c+i,l-i+2)=Ø THEN GOTO za■
GOSUB niv2■
LABEL za■
'--------■
NEXT i■
NEXT l,c■
'_______________________________■
'(obliques descendantes)■
FOR c=1 TO 4■
FOR l=1 TO 3■
tot=Ø■
FOR i=Ø TO 3■
tot=tot+t(c+i,l+i)■
NEXT i■
IF tot=4 THEN GOTO gainjou■
IF tot=2Ø THEN GOTO gainord■
FOR i=Ø TO 3■
IF t(c+i,l+i)<>Ø THEN GOTO zo■
IF t(c+i,l+i+1)=Ø THEN GOTO xo■
GOSUB niv1■
GOTO zo■
LABEL xo■
'--------■
IF t(c+i,l+i+2)=Ø THEN GOTO zo■
GOSUB niv2■
LABEL zo■
'--------■
NEXT i■
NEXT l,c■
RETURN■
'********************■
LABEL niv1'          **■
'********************■
IF tot=1 OR tot=5 THEN v(c+i)=v(c+i)+1■
IF tot=2 THEN v(c+i)=v(c+i)+3■
IF tot=1Ø THEN v(c+i)=v(c+i)+w1■
IF tot=15 THEN v(c+i)=v(c+i)+w2■
IF tot=3 THEN v(c+i)=17Ø■
RETURN■
'*************■
LABEL niv2 ' *■
'*************■
IF tot=3 THEN v(c+i)=v(c+i)-2Ø■
IF tot=15 THEN v(c+i)=v(c+i)-w3■
IF tot=2 OR tot=1Ø THEN v(c+i)=v(c+i)+1■
RETURN■
'************■
LABEL gainjou■
'************■
PRINT AT(1;1):FOR i=Ø TO 6:PRINT CHR$(7)
:NEXT i■
PRINT  AT(3Ø;19)"Bravo,"z$ ", vous avez
gagné !"■
LABEL autre■
'**********■
PRINT AT(4Ø;2Ø)"Une autre partie ? (O/N)
"■
k$="":WHILE k$<>"O"AND k$<>"N":GOSUB att
:WEND■
IF k$="N" THEN GOTO fin■
GOSUB init■
IF ordi1=1 THEN GOSUB force■
GOSUB dessin:GOTO joueur1■
LABEL gainord■
'************■
PRINT AT(1;1)■
FOR i=Ø TO 5:PRINT CHR$(7):NEXT i■
IF ord=1 THEN PRINT AT(3Ø;19 )"
 Excusez-moi, j'ai gagné !          ":GOTO
 autre■
IF ord=Ø THEN PRINT AT(3Ø;19)"
Bravo, "z$"                 ":GOTO init■
■
LABEL chute■
'**********■
IF ec=1 THEN GOTO ecou■
FOR i=4Ø1Ø TO 61Ø STEP-6ØØ■
j=j+1■
BOX ch+15;i,47Ø,47Ø ROUNDED  FILL WITH c
ou■
IF t(col,j+1)<>Ø THEN GOTO suite■
FOR x=Ø TO 1ØØØ:NEXT x■
BOX ch;i,51Ø,51Ø  COLOR Ø FILL■
NEXT i■
LABEL suite■
t(col,j)=a■
RETURN■
LABEL ecou■
'*********■
FOR i=4Ø1Ø TO 61Ø STEP-6ØØ■
j=j+1■
BOX ch+15;i,47Ø,47Ø ROUNDED COLOR cou FI
LL■
IF t(col,j+1)<>Ø THEN GOTO suite■
FOR x=Ø TO 1ØØØ:NEXT x■
BOX ch;i,51Ø,51Ø  COLOR 6 FILL■
NEXT i■
LABEL suite■
t(col,j)=a■
RETURN■
LABEL duo■
'**********■
INPUT AT(7;6)"Nom du 1er joueur
```

AMSTRAD - L'ESPACE REVENDEURS - AMSTRAD

LISTING

LE COIN DES PUPITREURS

```
                    ";z2$▪
INPUT AT(7;8)"Nom du 2ème joueur
                    ";z1$▪
PRINT AT(25;1Ø)"Le premier joueur choisi
t sa couleur"▪
PRINT AT(18;12)"1>->":IF ec=1 THEN BOX 2
5ØØ;22ØØ,4ØØ,4ØØ COLOR 2 FILL ELSE BOX 2
5ØØ;22ØØ,4ØØ,4ØØ FILL WITH ca▪
PRINT AT(18;17)"2>->":IF ec=1 THEN BOX 2
5ØØ;11ØØ,4ØØ,4ØØ COLOR 4 FILL ELSE BOX 2
5ØØ;11ØØ,4ØØ,4ØØ FILL WITH cb▪
ordi1=Ø▪
LABEL clxj▪
',,,,,,,,,▪
k$=INKEY$:IF k$<>"1" AND k$<>"2" THEN GO
TO clxj▪
IF k$="1"THEN co1=2:co2=4:IF ec=Ø THEN c
o1=ca :co2=cb▪
IF k$="2" THEN co1=4:co2=2:IF ec=Ø THEN
co1=cb:co2=ca▪
IF ec=1 THEN BOX 7ØØØ;35ØØ,4ØØ,4ØØ COLOR
 co1 FILL ELSE BOX 7ØØØ;35ØØ,4ØØ,4ØØ FIL
L WITH co1▪
IF ec=1 THEN BOX 7ØØØ;3ØØØ,4ØØ,4ØØ COLOR
 co2 FILL ELSE BOX 7ØØØ;3ØØØ,4ØØ,4ØØ FIL
L WITH co2▪
INPUT AT(35;16)"Appuyez ENTER",w$▪
GOSUB dessin▪
GOTO joueur1▪
LABEL joueur2▪
'------------▪
a=5:cou=co2▪
GOTO partie▪
LABEL init▪
'**********▪
FOR i=Ø TO 7▪
FOR j=Ø TO 6▪
t(i,j)=Ø:NEXT j,i▪
FOR i= 1 TO 7▪
t(i,7)=1:v(i)=Ø:NEXT i▪
CLS:PRINT iv$:BOX 1;1,86ØØ,5ØØØ COLOR 6
FILL▪
RETURN▪
▪
LABEL valeurs:REM: VOUS POUVEZ LES MODIF
IER A VOS RISQUES ET PERILS▪
'************▪
▪
val_1=2:val_2=18Ø:val_3=15▪
▪
REM:Points ajoutés à la valeur de la col
onne (pour la "Force 2")▪
'---------------------------------------
-----------------------▪
val_4=   3 :   REM: ...fera jouer à côté
 de 2 pions "amis"       (   3 )▪
val_5= 5ØØ :   REM: ...fera jouer le 4èm
e pion ami,donc gagner    ( 5ØØ )▪
val_6=  5Ø :   REM: ...sera retranché de
 la  valeur  de  la  colonne, pour  ne p
as" faire marchepied " à un pion   adver
se qui serait gagnant  en se  plaçant au
-dessus ! ( 5Ø )▪
'---------------------------------------
-----------------------▪
RETURN▪
▪
LABEL force▪
'**********▪
PRINT AT(1Ø;8)COLOR(12)"Quel niveau de f
orce choisissez-vous ?"▪
PRINT AT(7;9)COLOR(12)">1 = amateur     "
▪
PRINT AT(7;1Ø)COLOR(12)">2 = expérimenté
"▪
k$="":WHILE k$<>"1"AND k$<>"2":GOSUB att
:WEND▪
IF k$="1" THEN w1=val_1:w2=val_2:w3=val_
3 ELSE w1=val_4:w2=val_5:w3=val_6▪
RETURN▪
▪
LABEL fin▪
',,,,,,,,,▪
CLS:BOX 1;1,86ØØ,5ØØØ COLOR 13 FILL▪
PRINT AT(4Ø;1Ø) POINTS (2Ø)MODE(2) " F I
 N":PRINT fiv$▪
▪
END▪
```



CARNET D'ADRESSES

AB PRO
13, rue Lacordaire
75015 PARIS
TEL : 45 75 55 66
ACE
6, rue Rochambeau
75009 PARIS
TEL : 42 85 46 40
ADALOG
115, av. du Maine
75014 PARIS
TEL : 43 22 44 50
AMSTRAD FRANCE
72, Grande Rue
92310 SEVRES
TEL : 46 26 34 50
AWARE
21, rue Peletier
75009 PARIS
TEL : 45 23 2112
BELIN
8, rue Férou
75006 PARIS
TEL : 46 34 21 42
BORLAND
65, rue de la Garenne ZI
92310 SEVRES
TEL : 45 07 15 11
BVRP
18, rue Clapeyron
75008 PARIS
TEL : 42 93 10 91
CENTER PARCS
67, av. Morizet
92100 BOULOGNE
TEL : 46 03 20 01
COKTEL VISION
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
TEL : 46 04 47 36
COMPUTER ASSOCIATES
Le Doublon
11, av. Dubonnet
92407 COURBEVOIE
TEL : 49 04 44 79
E.B.P.
Allée du Bois Périneau
78120 RAMBOUILLET
TEL : 30 59 80 40
ECOSOFT
7, cité Paradis
75010 PARIS
TEL : 48 24 54 04
EDIMICRO
121-127, avenue d'Italie
75013 PARIS
EYROLLES
61, boulevard Saint-Germain
75005 PARIS
FRAME
32 bis, rue Victor-Hugo
92800 PUTEAUX
TEL : 47 72 77 77
FIDINFOR
5, rue de l'Amiral-Courbet
94160 ST-MANDE
TEL : 43 98 21 21
IBM
3, place Vendôme
75001 PARIS
TEL : 42 96 14 75
INFOGRAMES
79, rue Hippolyte-Kahn
69100 VILLEURBANNE
TEL : 78 03 18 46
INNELEC
110 bis, avenue du Général-Leclerc
Bloc n°1
93506 PANTIN CEDEX
TEL : 48 91 00 44
ISE CEGOS
Tour Ambroise
204, rond-point du Pont-de-Sèvres
92516 BOULOGNE CEDEX
TEL : 46 09 28 28
ISI
Tour Neptune, Cedex 20
92086 PARIS-LA-DEFENSE
TEL : 47 74 61 08
IVOIRE
12, rue Raymond Lefebvre
94250 GENTILLY
TEL : 46 65 20 50
JT DIFFUSION
145, av. de Malakoff
75116 PARIS
TEL : 45 01 74 50
LA LOGITHEQUE
32 bis, rue Victor-Hugo
92800 PUTEAUX
TEL : 47 72 77 77
LA TELEMATHEQUE
2, rue Nicolas-Leblanc
59000 LILLE
TEL : 20 40 14 38
LOGICIEL 44
5, rue des Grands-Courtils
44400 REZE
TEL : 40 75 75 70
LORICIELS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL : 47 52 11 33
LOGIDIS
52, quai de la Marne
75019 PARIS
TEL : 42 06 92 00
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
7, rue des Prias
27920 ST-PIERRE-DE-BAILLEUL
TEL : 32 52 54 02
LOTUS
6, rue J-P-Timbaud, BP 79
78051 ST-QUENTIN-EN-YVELINES
TEL : 30 58 91 19
MANNAPPS SYSTEME
97, rue St-Lazare
75009 PARIS
TEL : 42 82 13 22
MEMOREX
3, rue Maurice-Ravel
92300 LEVALLOIS-PERRET
TEL : 47 39 32 75
METAVIDEOTEXT
2 bis, av. Foch
94160 ST-MANDE
TEL : 43 65 00 25
MICRO APPLICATION
13, rue Sainte-Cécile
75009 PARIS
TEL : 47 70 32 44
MICROFORMATIC
Tour Gallieni II
36, av. Gallieni
93175 BAGNOLET
TEL : 43 61 50 18
MICROSOFT
12, av. du Québec
ZA de Courtabœuf
91957 LES ULIS CEDEX
TEL : 64 46 61 36
PC/SOFT
12, rue Castilhon
B.P. 1026
34006 MONTPELLIER CEDEX
TEL : 67 92 90 90
34, boulevard Haussmann
75009 PARIS
TEL : 47 70 47 70
PC TECHNOLOGIE
4, rue Bourgeoise
92800 PUTEAUX
TEL : 42 04 00 88
PROLOGUE S.A.
11, av. du Québec
ZA de Courtaboeuf
91943 LES ULIS CEDEX
TEL : 69 28 85 00
RESEAU PLANETAIRE
24, rue du Dr. Abel
Parc de la Plaine
26000 VALENCE
TEL : 75 55 00 55
SOMMA
3, rue Ruhmkorff
75017 PARIS
TEL : 45 72 17 38
SOFTISSIMO
129, bd. de Sébastopol
75002 PARIS
TEL : 42 33 77 10
SYS-DIS
23, rue d'Hauteville
75010 PARIS
TEL : 45 23 44 22
TALOR
18, rue du Pt-Wilson
78230 LE PECQ
TEL : 39 76 79 80
TELESOFT
3, rue de l'Arrivée
BP 112
75749 PARIS CEDEX 15
TEL : 45 38 71 00
TOPTOOLS
BP 01
Rue du Château
78930 GUERVILLE
TEL : 34 77 77 77
UBI SOFT
1, voie Félix-Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
TEL : 43 39 23 21
US GOLD
BP 3
06740 CHATEAUNEUF-DE-GRACE
TEL : 93 42 57 12
WORDPERFECT FRANCE
38, rue des Etats-Généraux
78000 VERSAILLES
TEL : 39 51 78 88
YC
33, rue de Galilée
75116 PARIS
TEL : 47 23 72 24
ZH COMPUTER
BP 196
17, rue du Chemin-de-Fer
93500 PANTIN
TEL : 48 91 22 33
2H+
34, av. des Champs-Elysées
75008 PARIS
TEL : 42 56 26 23

BIDOUILLES

DOS ANCIEN, DOS SEREIN

Nous voici revenus pour le onzième épisode de la série consacrée à Debug, ce fameux utilitaire. Nous verrons ici le reste des commandes encore non traitées et un exemple d'utilisation de Debug dans le cadre de la récupération de fichiers Basic 2. En effet, les utilisateurs de ce Basic se plaignent trop souvent du message d'erreur EOF MET qu'il est possible d'enlever avec Debug. Voilà, partons directement en quête des dernières fonctions de ce fabuleux outil.

Eh bien, pour ce mois-ci, nous n'avons pas beaucoup de bidouilles à vous proposer. En effet, mis à part le fait de réparer un disque dur malade et de rendre des fichiers Basic 2 réutilisables, nous ne voyons pas trop quoi vous proposer. Il serait donc bien que, dans votre courrier, vous nous fassiez des propositions de bidouilles, ou encore que vous nous apportiez des suggestions concernant vos problèmes. Il nous sera ainsi plus facile de vous aider ou de créer une émulation entre tous les utilisateurs de PC Amstrad. Ainsi soit-il. Avant tout, nous allons parler des fonctions non encore abordées dans les initiations précédentes. Il existe en effet deux instructions qui sont d'une puissance respectable mais qui ne sont pas d'une utilité journalière. Il s'agit des commandes de mouvements de blocs mémoire et des comparaisons de parcelles de données. Il est ainsi possible de dupliquer des fichiers, ou de les comparer, tout en les éditant de la même manière que sous PCTOOLS. Vous disposez donc d'origine, sous Dos, d'un utilitaire puissant mais, il faut l'admettre, peu convivial. Voici la syntaxe de ces deux commandes de bloc :

- C(ompare) : permet de comparer, comme nous l'avons dit ci-dessus, deux plages de mémoire. Vous devez passer en argument l'adresse de début de la plage de référence, l'adresse de fin de cette même plage et l'adresse de début de la zone à comparer. Ainsi, pour voir les différences qui existent entre les dix premiers octets du segment courant et les dix suivants, il faut écrire la commande suivante :
- C 0 9 A

Ainsi la comparaison partira de zéro, agira sur dix octets, en l'occurrence jusqu'à l'adresse 9, et sera faite en fonction du contenu commençant au onzième octet (à l'adresse A en hexadécimal). Lorsque deux octets s'avèrent différents, les adresses de l'endroit où se situe le conflit et les valeurs différentes sont affichées. Vous pouvez ainsi facilement visualiser les différences signalées. Il est à noter qu'une comparaison n'aura lieu que dans un même segment. Voici un exemple utilisant la syntaxe de cette fonction, qui est la même que celle de la comparaison.

- M(ove) : déplace un bloc mémoire dans un segment. Il faut passer l'adresse de début de bloc, l'adresse de fin, et l'adresse d'arrivée. Si, par malheur, un chevauchement de mémoire a lieu, aucune donnée n'est altérée car cette fonction prend en compte ce genre de problèmes. Voici un exemple.
- M 0 100 50

Déplace le bloc contenu entre l'adresse 0 et 100 inclus vers l'adresse 50 (le tout en hexadécimal). Voilà qui ne nécessite pas plus d'explications.

LES ACCES DISQUES DE DEBUG

Comme tout utilitaire qui se respecte, Debug contient des fonctions d'accès disques. Il est, de ce fait, possible de sauver ou de charger des blocs de mémoire dans des fichers, sur disque. Ces deux fonctions permettent aussi de charger ou de sauver des secteurs de mémoires de masses. Il est ainsi simple d'éditer le troisième secteur de la vingtième piste du lecteur A ou même de toucher le quarantième secteur de votre disque dur. Il faut, bien entendu, utiliser ces instructions avec précaution, sans quoi vous pourriez endommager votre disquette irrémédiablement. Le fait d'écraser la FAT (File Allocation Table, en français table d'allocation des fichiers) ou le catalogue entraînerait simplement la perte du contenu de votre disquette. Quoiqu'il soit encore possible de récupérer certains fichiers, si vous en connaissiez approximativement le contenu. Les fichiers de commande (ceux qui possèdent l'extension COM) sont chargeables directement par Debug et on peut les analyser directement. Les fichiers exécutables, portant l'extension EXE, sont eux aussi directement utilisables sous Debug. Il est nécessaire de le préciser car certaines anciennes versions de Debug ne permettent pas de traiter les fichiers EXE. En effet, ceux-ci contiennent une table de relogement qui permet au Dos de reloger des programmes pour qu'ils soient utilisables, quel que soit l'endroit de la mémoire où ils seront chargés. Si un fichier EXE n'était pas traduit et réajusté, il serait impossible de le désassembler ou de le tracer normalement sans problèmes. La commande qui permet de charger un programme est la suivante :

- L(oad) : peut être utilisé avec deux syntaxes différentes, selon que le mode fichier ou le mode secteur a été sélectionné. Nous allons voir ces deux modes dans leur utilisation car ils possèdent chacun des caractéristiques propres. Commençons par les fonctions de manipulation de fichiers.
- L ou L Adresse

Permettent de charger un fichier dans le segment courant. Le nom du fichier aura été préalablement sélectionné grâce à la commande N. Si le fichier est de commande ou exécutable (pourvu de l'extension COM ou EXE), vous ne pourrez loger le programme qu'à son adresse d'exécution. C'est-à-dire cent hexadécimal pour les fichiers de commande, et l'adresse fixe, dans un segment, du logement d'un programme exécutable. Un fichier ne comportant pas d'extension reconnue par le Dos pourra être logé à n'importe quel endroit, dans le segment désiré. Au retour de cette fonction, dans les registres BX et CX (BX contenant le poids fort et CX le poids faible), est contenue la taille du fichier en octets. Il suffit ainsi d'utiliser la commande R(egister) pour visualiser ou modifier cette taille.

- W ou W Adresse

Est la fonction de sauvegarde de fichiers. Si l'adresse de départ de sauvegarde n'a pas été précisée, elle sera de 100 hexadécimal par défaut. La longueur de la portion de mémoire à sauvegarder est contenue dans les doubles registres BX et CX, comme précisé lors du chargement. Lorsque vous désirez sauver un programme de commande, il faut avant tout le nommer grâce à la commande N, puis fixer sa taille en modifiant les registres BX et CX, et enfin sauver avec la fonction W. Cela fait, Debug doit vous donner le nombre d'octets (en hexadécimal) effectivement écrits sur disque. Vous pourrez constater par vous-même que, si vous tentez d'écrire un programme possédant l'extension EXE ou HEX, Debug vous répondra par un message d'erreur. Debug n'est, pour l'instant, malheureusement pas capable de convertir des parcelles de mémoire en fichiers à extension EXE, mais cela viendra peut-être dans les versions ultérieures. Dans tous les cas, et pour clore le résumé de cette fonction, la commande W ne fait pas de Backup, alors attention aux manipulations. La commande N, qui sert à donner un nom de fichier utilisé par les commandes de chargement et de sauvegarde, respectivement L et W, peut contenir un

chemin de plusieurs directories imbriquées. Il faut savoir que si vous passez un paramètre à Debug, lors de son lancement, cela agira de la même manière qu'une commande N suivie de L. Ainsi, il est simple de donner un nom à un fichier, lors de l'entrée sous Debug, même s'il n'existe pas sur disque, et tant pis pour le message d'erreur qui s'ensuit, car N est modifié.

Passons à un exemple :

N ICI \ OULA \ SAIBON \ BOUM.ZIM

Comme vous le voyez, il est possible d'accéder à un fichier appartenant à un autre catalogue, ou même à un autre drive.

Comme nous l'avons précisé plus haut, les commandes d'accès disques permettent aussi de lire ou d'écrire des secteurs directement. Ce genre de fonction est à utiliser avec énormément de précaution. En effet, il suffit d'une seconde d'inattention pour détruire une disquette presque irrémédiablement. Nous disons presque car, si la disquette était bien rangée et si les connaissances du programmeur sont assez importantes, il est parfois possible de récupérer la majeure partie des fichiers perdus. Je ne conseillerai jamais assez aux programmeurs de sauver leurs sources en Ascii. La perte de temps au chargement de chaque source est largement compensée par le sauvetage d'un texte lisible, en cas d'accident. Mais voici plutôt la syntaxe de ces fonctions puissantes.

- L Adresse Drive Secteur-de-départ Nombre-de-secteurs

Dans l'exemple, l'adresse représente l'endroit où seront chargés le ou les secteurs. Drive représente l'unité concernée par la commande (A=0, B=1, C=2... etc.). Secteur-de-départ est le numéro de secteur qui marquera le début de la zone disque à charger. Nombre-de-secteurs est, comme son nom l'indique, le nombre de secteurs à charger. Vous pouvez vous rendre compte que le numéro de piste n'est pas pris en compte. Debug considère le disque comme une succession de secteurs, indépendamment des pistes. Ceci permet d'utiliser la même syntaxe pour un lecteur de disquettes ou pour un disque dur. En l'occurrence, une disquette PC contient deux faces de quarante pistes de neuf secteurs. Donc sept cent vingt secteurs numérotés de 0 à 719. En hexadécimal, 719 vaut 2CF, ce qui permet de dire que les lectures de secteurs ne doivent pas excéder cette valeur, sans quoi Debug renvoie un message d'erreur. Pour l'écriture de secteurs, tout se passe exactement comme pour la lecture, avec les mêmes paramètres. La taille de mémoire sauvée sera donc fonction du nombre de secteurs écrits, c'est-à-dire 512 octets multipliés par le nombre de secteurs.

SAUVEGARDES ET RECUPERATIONS

Voilà, encore une fois il ne reste plus de place dans ces pages pour parler de ce que je vous avais annoncé dans le chapeau. Tant pis, cela sera pour le mois prochain. En attendant, essayez ces quelques instructions déjà vues dans les précédentes initiations, car c'est en les utilisant un peu que l'on s'aperçoit vraiment de leur puissance. Au mois prochain.

KROM





PROGRAMME PRINTEMPS 88

OPERATION CADEAUX*

Cadeau PC 1512 Amstrad

128K DE MEMOIRE VIVE SUPPLEMENTAIRES
+ 1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET
+ 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications
+ 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE
+ 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

A partir de maintenant, quand vous achetez un PC 1512 chez GENERAL, vous le payez le prix d'un PC 1512 512 Ko de mémoire vive et vous avez un PC 1512 de 640 Ko de mémoire vive.

L'équipe de GENERAL s'est demandée quel cadeau pouvait être fait à nos clients acheteurs de PC 1512 pour qu'ils soient bien malheureux d'aller les acheter ailleurs qu'à notre magasin. Les traditionnelles panoplies de petits cadeaux tels que joysticks, petits programmes, boites de rangement sont idéales pour les utilisateurs familiaux, mais pour une utilisation professionnelle, il faut de l'utile et, si possible, de l'indispensable.

Partant de cette réflexion, Marcel, notre responsable du Service Après-Vente (plus de 400 machines Amstrad passent entre les mains de son service chaque mois) a proposé d'étendre gratuitement la mémoire du PC 1512 de 512 Ko à 640 Ko.

A première vue, l'offre était stupéfiante. Il est certain que 128 Ko supplémentaires apportent à l'utilisateur un confort pratiquement essentiel dans certains grands programmes comme dBase II ou Lotus 1.2.3, entre autres. Mais de là à en faire cadeau ! Mais de là à transformer des centaines, voire des milliers de PC 1512 dans nos ateliers, vu le coût d'une telle opération, nous y avons réfléchis à deux fois.

L'idée a mûri, Marcel nous a prouvé qu'elle était parfaitement réalisable et qu'en achetant les composants par grosse quantité (18 microprocesseurs par extension) le coût en devenait raisonnable et nous avons donc adopté l'**EXTENSION MEMOIRE CADEAU.**

Aujourd'hui, grâce à cela, nous sommes heureux d'aller encore plus loin dans le sens de **la philosophie AMSTRAD : un rapport prix/performance optimum.** Donc, à partir de maintenant, tous les PC 1512 vendus par GENERAL ont une mémoire vive de 640 Ko, c'est-à-dire la capacité mémoire maximum sans modification du DOS. La garantie du PC 1512 acheté chez GENERAL est de 2 ans et, bien entendu, vous pouvez bénéficier du paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem).

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 1 rame papier
2 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

1 1 manette de jeu
2 **50 jeux cadeaux :** (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemiesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2 1 rame papier
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les magnétoscopes

En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :

1 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
2 2 cassettes vidéo E120
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 housse de protection
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Demandez notre CATALOGUE



Contenant plus de 5000 produits référencés. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom ....

Société (facultatif) ....

Adresse ....

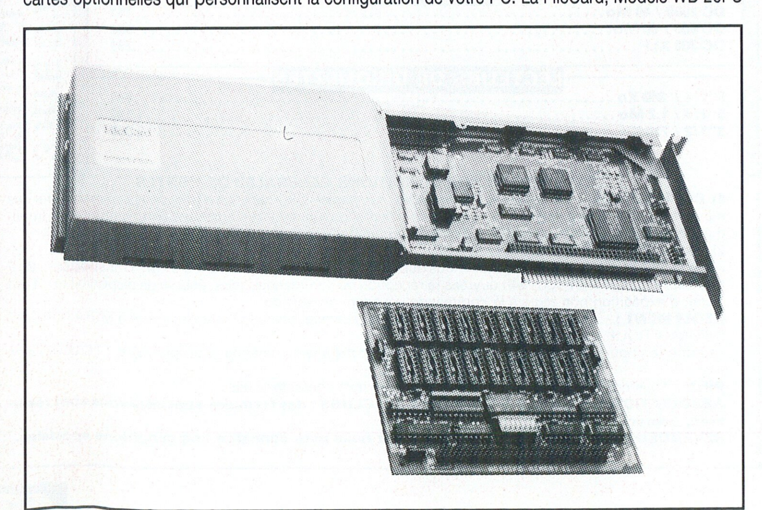
....

| | | | | |

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :



☐ WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
☐ Manuel d'Installation, ☐ Manuel XTREE.

CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^6. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.





10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

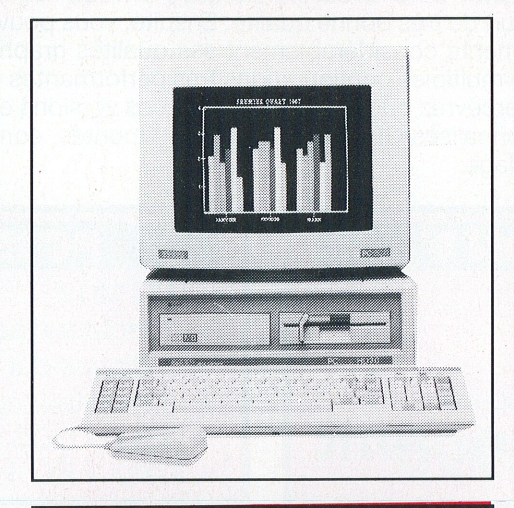
Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.



CADEAUX

AUTOFORMATION (2 disques)
A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC
GARANTIE 2 ANS
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Fiches d'entrées et de sorties adaptées à la plupart des périphériques.

Un port série aux normes industrielles RS232C (connecteurs D type standard) est installé sur le PC 1640 ECD afin d'interfacer les imprimantes, les modems, les ardoises électroniques, les tables traçantes et une large gamme d'autres accessoires.

Le connecteur Centronics parallèle, plus un raccord d'imprimante standard PC, permet la connexion de n'importe quelle imprimante équipée de l'interface Centronics parallèle. Le port série et le port parallèle sont reconnus à 100% par les logiciels d'application et les systèmes.

Un connecteur séparé pour joystick standard est prévu sur le clavier et une souris ergonomique de conception Amstrad est fournie avec son nouveau connecteur mini-D.

PC 1640 SDMD
(SDMD = 1 lecteur disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)

6865 F TTC

PC 1640 SDECD
(SDECD = 1 lecteur disquettes et moniteur couleur qualité EGA)

10420 F TTC

PC 1640 DDMD
(DDMD = 2 lecteurs disquettes et moniteur monochrome qualité Hercule)

8290 F TTC

PC 1640 DDECD
(DDECD = 2 lecteurs disquettes et moniteur couleur qualité EGA)

11845 F TTC

PC 1640 HDMD
(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur monochrome qualité Hercule)

9490F HT
soit **11250F TTC**

PC 1640 HDECD
(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo et moniteur couleur qualité EGA)

12490F HT
soit **14790F TTC**

OPÉRATION COUP DE BALAI SUR MATÉRIEL EXPOSITION (ATTENTION QUANTITÉ LIMITÉE)

IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1 500F TTC
CPC 464 COULEUR	2 400F TTC
CPC 464 MONOCHROME	1 500F TTC
CPC 6128 MONOCHROME	2 500F TTC
CPC 6128 COULEUR	3 300F TTC
PCW 8256	4 000F TTC
PCW 8512	5 000F TTC
PCW 9512	5 500F TTC
DD1	1 690F TTC
FD1	1 490F TTC
PC 1512 SD MONO	4 500F TTC
PC 1512 SD COULEUR	6 500F TTC
PC 1512 DD MONO	5 500F TTC
PC 1512 DD COULEUR	7 500F TTC
PC 1512 HD 20 MONO	9 000F TTC
PC 1512 HD 20 COULEUR	10 500F TTC
PC 1640 SD MD	5 800F TTC
PC 1640 SD ECD	9 000F TTC
PC 1640 DD MD	6 900F TTC
PC 1640 DD ECD	10 500F TTC
PC 1640 HD MD	10 300F TTC
PC 1640 HD ECD	13 000F TTC

IMPRIMANTE EPSON CX 800	2 300F TTC
IMPRIMANTE DMP 2160	1 500F TTC
IMPRIMANTE DMP 3160	1 700F TTC
IMPRIMANTE LQ 3500	3 000F TTC
IMPRIMANTE DMP 4000	3 200F TTC
IMPRIMANTE STAR LC 10	2 300F TTC
IMPRIMANTE PANASONIC KXP 1081	1 900F TTC
IMPRIMANTE SEIKOSHA SP 180	1 400F TTC
IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 A	3 000F TTC
INTERFACE TV POUR CPC	1 000F TTC
FILECARD 20 Mo	2 300F TTC
FILECARD 30 Mo	2 900F TTC
CARTE MODEM GENERAL COM POUR PC	900F TTC
LECTEUR DISC 5'' 1/4 POUR PC	690F TTC
LECTEUR 3'' 1/2 POUR PC	1 300F TTC
LIBRAIRIE - 20% SUR LIVRES EXPO	
BALADEUR AIWA G 35 MRII	299F TTC
TV COULEUR EUROPHON 36cm	1 700F TTC
PLATINE LASER DISC MULTITECH CD 600	800F TTC
ANTENNE ELECTRONIQUE TV INTERIEURE	150F TTC
VISIODATA AVX 10	3 900F TTC
MICRO ONDE MULTITECH 14 1	900F TTC
500 FILMS VHS X	59F TTC / PIECE

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 90 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM
Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob[illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions E[illegible] Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine Norton - Samda - Crédit Coopératif.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Claire Elisabeth

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

MIEUX UTILISER LES

	G	H	I	J
1	Ref.	Dénomination	Prix unitaire	Prix TTC
2				
3	1000	Boîte à outils galvanisée	356,00 F	422,22 F
4	1001	Marteau Bleu	53,00 F	62,86 F
5	1002	Clous 12 x 5 par 10	10,00 F	11,86 F
6	1003	Vis 10 x 20 par 20	15,00 F	17,79 F
7	1004	Tournevis plat 10 cm	27,00 F	32,02 F
8	1005	Tournevis cruxiforme 13 cm	35,00 F	41,51 F
9	1006	Scie circulaire 25 cm diamètre	259,00 F	307,17 F
10	1007	Scie à métaux 23 cm	128,00 F	151,81 F
11	1008	Scie sauteuse BD 500	199,00 F	236,01 F
12	1009	Câble électrique 10 mm. Le mètre	5,00 F	5,93 F
13	1010	Câble électrique 12 mm. Le mètre	5,50 F	6,52 F

La liste des objets référencés

Rechercher, extraire, calculer, voici un ensemble de fonctions que Lotus 1-2-3 possède, sans que l'on sache toujours comment les utiliser à bon escient. En marge de notre dossier sur les gestionnaires de bases de données, voici un petit modèle capable de vous établir des devis en un clin d'œil, à partir d'une liste de prix que vous lui aurez fournis au préalable.



Vous avez peut-être été surpris de la présence de Lotus 1-2-3 dans notre dossier consacré aux gestionnaires de bases de données. En fait, rien d'étonnant à cela si l'on considère qu'il est parfaitement capable de tenir ce rôle, pour peu que l'on dispose de suffisamment de mémoire vive et que l'on souhaite visualiser les données stockées sous forme tabulaire (c'est-à-dire en colonnes) le plus simplement du monde. En effet, Lotus 1-2-3 dispose de commandes et de formules qui permettent de retrouver une ou plusieurs données très facilement et très rapidement.

Le principe ? Il est très simple. Il suffit d'organiser les données à répertorier en colonnes suivant un ordre préétabli. Dans notre exemple, nous avons choisi des libellés de têtes de colonnes (Ref., dénomination, prix unitaire, etc.), puis nous avons incrit les données correspondant à chaque enregistrement les unes au-dessous des autres, comme on le ferait pour une liste d'objets sur un livre de stock. Une fois cette liste faite, Lotus 1-2-3 permet de la "travailler" très facilement. On peut lui demander de trier les données suivant un autre ordre que celui des références, d'extraire certains enregistrements qui nous intéressent plus spécifiquement (par exemple tous les objets dont le prix hors taxe est inférieur à cent francs), etc. Toutes ces

VLOOKP (A 10, $ G $ 3 ... $ G $ 21, 2)

	A	B	C	D
1	==			
2	ETABLISSEMENT AUTOMATIQUE D'UN DEVIS			
3	==			
4				
5	Ref.	Qté	Prix unitaire HT	Prix TTC
6	--			
7	1000	1	356,00 F	422,22 F
8	1001	2	53,00 F	125,72 F
9	1004	3	27,00 F	96,07 F
10	1008	1	199,00 F	236,01 F
11	1010	5	5,50 F	32,62 F
12				
13				
14	--			
15				
16	Total HT		640,50 F	
17				
18	TVA		272,13 F	
19				
20	Total TTC		912,63 F	

VLOOKP (A 11, $ G $ 3 .. $ G $ 21, 2) * B 11

Le formulaire des devis où s'inscrivent tous les prix en fonction des références entrées dans les cellules A7 à A13

FORMULES DE LOTUS 1-2-3

opérations se font grâce à des commandes bien particulières qui vous sont expliquées dans notre dossier.
Mais on peut également utiliser ces données en liaison avec des formules plus ou moins sophistiquées. Celle que nous utilisons principalement dans ce modèle a déjà été montrée le mois dernier mais est utilisée ici de façon plus approfondie. Il s'agit de VLOOKUP (en anglais) ou CONSV (en français), dont nous rappelons dans l'encadré ci-dessous les modalités de fonctionnement.
Comme vous pouvez le voir dans les figures ci-contre, nous avons scindé notre modèle en deux parties distinctes. D'un côté, le tableau contenant la liste des objets référencés (figure A), leur prix et leur désignation, et de l'autre côté, un formulaire simplifié de devis où les prix viennent s'inscrire en regard des références indiquées (figure B). Les différentes sommes obtenues sont calculées grâce à deux formules simples, @ SUM (@SOMME en français). Le fonctionnement est donc très simple, une fois le modèle réalisé. Dès que l'on inscrit une référence dans une des cellules comprises entre G3 et G13, Lotus 1-2-3 va aussitôt rechercher dans la liste indiquée quelle référence correspond et fournit le prix hors taxe ainsi que le prix TTC. Il s'agit ici d'un exemple assez simple destiné à faire comprendre l'usage de cette fonction. Il faut préciser que le nombre d'éléments dans la liste n'est limité que par la taille du tableur ou par la mémoire dont vous disposez (notamment si vous possédez une carte d'extension mémoire). Il est ainsi possible de réaliser en un clin d'oeil des devis chiffrés en fonction, par exemple, du nombre d'articles commandés par un client, du prix de chaque article, etc. On peut également utiliser cette fonction conjointement pour établir une liste de rabais à appliquer compte tenu des quantités commandées.

LE PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT DE VLOOKUP

VLOOKUP a besoin de trois arguments pour fonctionner correctement. Sa syntaxe exacte est la suivante : VLOOKUP (x,liste,déplacement).
X représente la valeur que l'on recherche dans liste, et déplacement indique de combien de colonnes le logiciel doit se déplacer vers la droite pour aller rechercher une donnée.
La même formule existe également dans l'autre sens ; elle porte logiquement le nom de HLOOKUP (CONSH en français), et sert à retrouver une donnée horizontalement.
Sur les versions 2 de Lotus, cette fonction peut également récupérer des libellés et non plus seulement des chiffres, ce qui offre plus de possibilités.
Il est à noter que cette fonction ne se contente pas de rechercher précisément une correspondance exacte dans l'ensemble de la liste d'arguments qui lui est précisée. Lorsqu'elle ne trouve pas une correspondance exacte, elle fournit la valeur qui est immédiatement inférieure à celle recherchée. Dans notre exemple, cela n'est pas gênant car les numéros de référence sont toujours contigus. Dans le cas contraire, en revanche, cela pourrait donner des résultats erronés.

FORMATION

INDICES

DES CHIFFRES QUI

Ce mois-ci, deux petits trucs fort utiles pour les financiers que vous êtes. Le premier volet vous permettra, à coup sûr, de rendre vos tableaux de chiffres beaucoup plus parlants, qu'ils soient ou non illustrés par des graphiques. En second lieu, nous vous présenterons un outil fort utile pour les calculs financiers.

LES INDICES

Ou comment rendre vos chiffres bruts un peu plus expressifs. Quels qu'ils soient, les chiffres sont parfois difficiles à interpréter d'un simple coup d'œil, surtout lorsqu'il s'agit de grandeurs difficiles à comparer entre elles, comme des milliards et des milliers, ou encore des francs et des quantités physiques. On pense dans un premier temps aux représentations graphiques, mais l'ordre de grandeur entre les différentes ordonnées peut rendre votre graphique totalement illisible et sans signification aucune. L'astuce consiste à créer des séries indicées en base 100.

LE PRINCIPE DE LA BASE 100

On choisit tout simplement une année de référence comme point de départ de la base 100. Il n'est pas obligatoire de démarrer avec la première année de la série ; vous pouvez très bien fixer comme base 100 une année intermédiaire, ou encore la dernière année. Il suffit alors de diviser tous les chiffres d'une série donnée par celui que vous avez choisi comme valeur de référence et de multiplier ce résultat par 100. Le même processus est à répéter pour chacune des différentes grandeurs. Votre base établie, les tableaux et les graphiques deviennent ainsi faciles à lire et à interpréter.
Le cas le plus classique concerne les indices boursiers. L'indice de la Bourse de Tokyo, le Nikkei Dow Jones, avoisine 26 000, celui de la Bourse de Paris, 300. Comparer des dizaines de mille avec des centaines n'est pas toujours explicite. Prenons comme exemple ces deux indices se situant, en début de période, à 26 000 et à 300. Imaginons que la Bourse de Tokyo progresse, en trois séances consécutives, de 300, 150 et 200 points, tandis que Paris croit de 8, 7, et 12 points. Quelle est celle qui a obtenu la meilleure performance ? Pas de réponse ? Eh bien, passez-les en base 100 et le tour sera joué. Pour l'indice de Tokyo, nous obtenons les valeurs 101.15, 101.73, et 102.5. Paris se comporte beaucoup mieux avec, respectivement, 102.67, 105 et 109. Les grandeurs deviennent comparables.
Les applications en gestion ou en économie sont aussi innombrables, que ce soit pour comparer les évolutions des principaux agrégats macro-économiques, ou encore différents postes de charges de votre entreprise. Les économistes et les financiers distingués que vous êtes en passe de devenir verront tout de suite l'intérêt de la chose.

UN PETIT EXEMPLE CHIFFRE

Comme applicaton du principe, nous avons choisi de comparer le chiffre d'affaires d'une entreprise fictive à ses bénéfices. La base 100 est fixée en année N.

Cellules	Formules
B9	= B5/B5
C9	= C5/B5
G9	= G5/B5

On applique les mêmes formules pour le bénéfice net, en se référant cette fois-ci à la ligne 6 au lieu de la ligne 5. La cellule de départ, pour construire le bénéfice net en base 100, est la cellule B6. Attention, l'année de la base 100 doit impérativement être la même pour toutes les séries.
A titre indicatif, nous avons fait apparaître, dans notre tableau, les taux de croissance annuels des deux grandeurs. Un taux de croissance est défini par la formule suivante :
Delta = [(N+1)-N]/N.
En exemple, nous vous indiquons la formule du taux de croissance du CA entre N et N+1.

Cellules	Formules
C7	= (C5-B5)/B5

Il suffit de recopier cette dernière dans les colonnes D à G de la ligne 7 et de la ligne 8.

LE TAUX EQUIVALENT

Qu'on ne dise pas que nous détestons les banquiers. Pourtant, ces messieurs ne pensent qu'à notre argent, ou plutôt à en profiter le plus, en nous en donnant le moins. Combien de fois avez-vous eu besoin d'un crédit, ou encore d'un simple découvert bancaire ? Faisons encore une fois appel à notre imagination débordante. Une envie soudaine d'ordinateur vous prend à la gorge ; pourquoi pas un petit PC 1640 ? Mais le financement de la bête s'avère plus que compromis. Vous filez voir votre très cher banquier afin d'obtenir les 14 000 francs qui vous manquent. Il vous les faut pendant cinq mois, au taux annuel du découvert bancaire : 19,80 % dans un grande banque nationalisée. Le banquier utilise une règle simple, il divise le taux annuel par douze et applique, au taux mensuel ainsi trouvé, la formule des intérêts composés.

Imaginons que vous remboursiez votre crédit, d'une seule traite, au bout des cinq mois. Les intérêts vous coûtent exactement 1 193,75 francs. Avec un taux équivalent, le coût total du crédit ne monterait qu'à 1 094,49 francs. Moralité : sur le montant dû, dans notre exemple, le banquier se met 100 francs dans la poche, par un artifice de calcul. Pour vous, cela représente un surcoût des intérêts de 9.06 %. L'explication provient du différentiel des taux mensuels. Le banquier vous applique un taux mensuel de 1.65%, alors que le taux mensuel véritable n'est que de 1.52%.

FORMULE DU TAUX EQUIVALENT

i Taux par période de base
i* Taux équivalent par sous-période
n Nombre de sous-périodes
i* = [1+i] ^ (1/n) -1
Pour un taux mensuel calculé à partir d'un taux annuel, n sera égal à 12.
Dans notre exemple, l'opérateur de base de notre calcul est le taux de composition d'un paiement actuel ou TCPA. Permettons-nous un petit rappel.

P = valeur actuelle
F = valeur future
i = taux d'intérêt
t = nombre de périodes
F = P * [1+i] ^ t

ET TAUX :

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4		**N**	**N+1**	**N+2**	**N+3**	**N+4**	**N+5**
5	Chiffre d'affaires	1 948 000	2 156 000	2 152 000	2 112 000	2 103 000	2 140 000
6	Bénéfice net	135 000	148 000	153 000	145 000	161 000	182 000
7	% de croissance CA		10,68%	-0,19%	-1,86%	-0,43%	1,76%
8	% de croissance BN		9,63%	3,38%	-5,23%	11,03%	13,04%
9	Indice CA	100,0	110,7	110,5	108,4	108,0	109,9
10	Indice BN	100,0	109,6	113,3	107,4	119,3	134,8
11							
12							
13							
14	**Calcul du taux équivalent**						
15							
16	Taux de base	19,80%					
17	Sous périodes	12					
18	Nombre SP	5					
19							
20	Taux par sous période	1,52%					
21	Taux effectif	7,82%					
22							
23	Calcul approché	8,53%					
24	Ecart	0,709 0%					

F est la valeur acquise par une somme P, placée pendant t périodes, au taux d'intérêt i. Le coût du crédit est égal à F/P.

Cellules Formules
B20 = (1+B16)^ (1/B17) -1
B21 = (1+B20)^ B18
B23 = (1+B16/B17)^ B18
B24 = B23 - B21

Choisir une période donnée comme période de référence ne constitue en aucun cas une difficulté. La période en question peut être une année, un mois, une semaine, un jour, ... Ce travail effectué, il suffit alors de diviser par le nombre de sous-périodes désirées.

L'utilisation des taux équivalents ne se limite pas au seul TCPA. Vous pouvez les employer avec tous les autres opérateurs financiers. Pour plus de précisions, reportez-vous au numéro 3 d'*Amstrad PC*. Les calculs financiers effectués avec ce petit outil seront des plus exacts. Lorsque les montants que vous avez à manipuler sont importants, une approximation peut se traduire par un coût supplémentaire de plusieurs milliers de francs.

Eryk SCHMID



PARLENT.

DE L'UTIL



Argh ! La honte s'abat sur moi, et m'étrangle de ses petits doigts boudinés ! J'ai commis la faute, le péché, celui que je voulais éviter à tout prix ! Dans la frénésie du bouclage, lorsque notre bien-aimé rédac-chef pose sur nous son doux regard paternel, enfonçant dans nos côtes son jovial 357 Magnum, mon esprit chavire parfois, oubliant ainsi de précieuses informations...

C'est ainsi que, le mois dernier, ma trop grande célérité dans la rédaction de mon article me fit oublier une partie essentielle de celui-ci, réduisant à zéro les possibilités de bon fonctionnement des disquettes GEM autoboot... Mea culpa, mea culpa, c'est les yeux baissés vers le sol que je vais rectifier, ce mois-ci, la faute impardonnable qui m'accable...

UN AUTOEXEC.BAT-TEZ-MOI PAS !

Mon erreur est par bonheur aisément réparable : j'ai "tout simplement" oublié de vous fournir le contenu du fichier AUTOEXEC.BAT, élément indispensable pour le démarrage d'une application, que ce soit sous GEM ou sous MS/DOS. Pour remédier à ce problème, chargez RPED, l'éditeur de lignes se trouvant sur la disquette verte. Si vous avez déjà un fichier AUTOEXEC.BAT, éditez-le, sinon créez-en un et tapez les lignes suivantes :

```
KEYBFR
MOUSE
CD   GEMSYS
GEMVDI [Nom de l'application]
```

Le nom de l'application peut être PAINT.APP, BASIC2.APP ou tout autre fichier GEM, comme par exemple SUNSET (à condition d'avoir assez d'espace libre sur votre disquette pour y copier les fichiers nécessaires bien sûr...). Si vous désirez placer vos commandes propres dans l'AUTOEXEC.BAT, insérez-les au début du fichier ; dans le cas contraire, elles ne seraient pas exécutées. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder votre travail en appuyant sur la touche ESC. Vous pouvez maintenant redémarrer votre PC, afin de juger du résultat. Si cela ne fonctionne pas, j'ose affirmer que cela ne peut plus m'être imputé, hé hé hé...

UNE FAUTE EN MA QUETE...

Toujours concernant l'article du mois dernier, j'ai reçu de nombreux appels, me faisant remarquer une erreur au début de celui-ci : nos chers maquettistes ayant en effet collé en deux endroits différents la même partie de mon texte. Je vous en redonne donc la partie tronquée, fort courte heureusement : "...suivie bien sûr du nom du répertoire.". Ouf ! Nous en avons fini avec les rectificatifs, nous pouvons commencer à bosser !

UN PEU DE NEUF

Un peu de numéro 9 s'entend, puisque tout n'a pas été dit le mois dernier, faute de place. En effet je vous avais demandé de modifier en grande partie un fichier appelé ASSIGN.SYS, sans vous en expliquer la raison, ni vous apporter de détails sur les suppressions effectuées. Krom, dans son infinie mansuétude, me fit remarquer que cette attitude n'était point noble et qu'il convenait d'y remédier, ce dont je m'acquitte à ce jour. De nouveau, il nous faut charger en mémoire RPED (que ferions-nous sans lui, je vous le demande...) et éditer le fichier ASSIGN.SYS se trouvant sur la disquette bleue, dans le répertoire GEMSYS. Pour ceux qui ne savent pas éditer un texte se trouvant dans un répertoire, utilisez la syntaxe suivante :

[Nom du lecteur:] [nom du répertoire] [antéslash] [nom du fichier]

Ce qui, dans notre cas, donne : A:GEMSYS ASSIGN.SYS

ITE DES DRIVERS

Les possesseurs de PC 1512 couleur verront s'afficher un document semblable à celui se trouvant dans le tableau 1. Selon les configurations, les noms des fichiers diffèrent, mais leurs fonctions restent identiques. Ainsi, le nom précédé du chiffre 01 est en fait le nom de fichier du driver d'écran. J'en suis certain, une question se pose tout de suite chez certains d'entre vous : "il est bien gentil, lui, mais c'est quoi un drailleveur d'écran, hein ?" Un driveur est un mini-programme appelé par le système, en l'occurrence GEM, chargé de lui fournir certains renseignements concernant les périphériques. Il ne faut pas oublier qu'un ordinateur n'est qu'une machine, et que, par conséquent, il est incapable de reconnaître seul si vous avez un moniteur couleur ou monochrome. Et ce n'est pas uniquement valable pour les moniteurs ; il en va de même pour les imprimantes et autres périphériques, comme je l'ai dit précédemment. Ces précisions apportées, voyons

```
01 AMSTRAD:Amstrad PC Color Display (640x200) 16 colors
   AMSLSS10.FNT:AMSTRAD 640 x 200 Swiss 10 Point
   AMSLSS14.FNT;AMSTRAD 640 x 200 Swiss 14 Point
   AMSLSS18.FNT;AMSTRAD 640 x 200 Swiss 18 Point
   AMSLTR10.FNT;AMSTRAD 640 x 200 Dutch 10 Point
   AMSLTR14.FNT;AMSTRAD 640 x 200 Dutch 14 Point
   AMSLTR18.FNT;AMSTRAD 640 x 200 Dutch 18 Point
21 EPSMONH6;Amstrad/Epson Graphics Printers High Resolution mode
;Printer Parallel Port #1 ( LPT1: )
   EPSHSS07.FNT:EPSON Hi Res Swiss  7 Point
   EPSHSS10.FNT;EPSON Hi Res Swiss 10 Point
   EPSHSS14.FNT;EPSON Hi Res Swiss 14 Point
   EPSHTR07.FNT;EPSON Hi Res Dutch  7 Point
   EPSHTR10.FNT;EPSON Hi Res Dutch 10 Point
   EPSHTR14.FNT;EPSON Hi Res Dutch 14 Point
31 METAFIL6;GEM File
```

plutôt comment opère notre PC pour s'y retrouver. La première ligne commence par le chiffre 01, indiquant par là que les données suivantes concernent le périphérique d'affichage. Dans le cas du PC 1512, le premier nom de fichier rencontré est AMSTRAD suivi d'un point-virgule et d'un texte. L'ordinateur chargera alors le programme portant ce nom, qui, lui, s'occupera alors de gérer l'écran (ce fichier gère le mode spécifique de l'Amstrad PC 1512, il n'est donc pas transposable sur un compatible PC autre que le 1512). Le point-virgule signifie au PC que les données placées après celui-ci ne sont là qu'à titre d'information pour l'utilisateur, et ne doivent donc pas être prises en compte. Dans le cas d'un PC 1640 EGA, le programme situé juste derrière le chiffre 01 sera IBMELFP6, mais le nom importe peu, la fonction restant la même : définir le type d'écran utilisé.

Les lignes suivantes sont une fois de plus des noms de fichiers, d'un type un peu particulier. Ceux-ci ne sont pas des programmes exécutables dans la mémoire de l'ordinateur, mais des données définissant de nouvelles formes de caractères, communément appelées fontes de caractères. L'ensemble de ces formes ou fontes est appelé police, et il existe autant de fichiers par police que de tailles disponibles dans celles-ci. Cela signifie que, si l'ordinateur permet l'accès à une police dans quatre tailles, il aura auparavant chargé en mémoire les quatre fichiers correspondants. Toutefois, des tailles intermédiaires peuvent êtres proposées : elles sont alors directement calculées par le PC, le résultat étant alors de moindre qualité. Simple, non ? Un bon exemple de la puissance du PC, à n'en pas douter... Ainsi, la suppression de ces données sur notre disquette, le mois dernier, nous oblige à nous passer des polices : mais alors, que va donc nous afficher notre bécane préférée, questionne le lecteur angoissé ! N'ayez crainte, une police dite Système existe dans la mémoire morte de l'ordinateur, chargée par défaut lors de l'allumage. Si vous utilisez MS/DOS, vous vous êtes certainement aperçu qu'aucun fichier de type FNT (pour FoNTe bien sûr...) n'était requis pour que votre machine fonctionne correctement. Ultime précision : le nombre de points indiqué dans les remarques représente la valeur verticale maximale de ceux-ci ; de plus, ces caractères ne sont affichables que dans les modes graphiques (les PC possèdent un mode texte qui, comme son nom l'indique, ne supporte que du texte et pas le moindre petit dessin...).

LET'S PRINT AGAIN...

Le deuxième driver, consacré aux imprimantes, porte le nom de EPSMONH6 et est précédé du chiffre 21. C'est un driver pour imprimantes Epson ou compatibles, cette marque s'étant imposée comme référence sur le marché des matricielles. Une fois de plus, Amstrad a choisi un standard connu, et de qualité, pour ses imprimantes, toutes compatibles Epson. Les fichiers suivants sont les polices imprimantes, permettant de restituer sur le papier le travail que vous aurez effectué à l'écran. Si votre imprimante n'est pas au standard Epson, renseignez-vous dans votre magasin, ou directement chez le constructeur ; ils sauront vous indiquer où et comment vous approprier le driver adéquat : dites-vous bien que, sur PC, il existe toujours une solution à votre problème. Même si cette machine n'est pas la plus puissante du monde, c'est la plus connue, et cela aide beaucoup... De plus, sur certaines imprimantes et plus particulièrement les 24 aiguilles, des polices de caractères supplémentaires sont fournies, permettant de changer la représentation sur papier de la fonte Système (par exemple en blanc sur fond noir, pour changer un peu...).

DEVOILER L'INCONNU, VOILA QUI EST MIEUX !

Même si cela n'est pas utile à priori, cette dernière précision intéressera peut-être quelques-uns d'entre vous. Je m'explique : vous avez noté, je pense, l'absence du chiffre 11 dans ASSIGN.SYS. Passer de 01 à 21 semble étrange, surtout lorsque l'on connaît l'habituelle logique de l'informatique. En fait, ce chiffre existe bel et bien, comme vous vous en doutiez, et désigne le driver relatif aux tables traçantes, ce qui explique son absence ici. En effet, ce genre de périphérique coûte cher, et il n'y a pas, à ma connaissance, de standard pour ceux-ci. En imposer un eût semblé ridicule, le commun des mortels, tel le pauvre rédacteur ici présent, n'ayant jamais eu le besoin d'un tel appareil. De plus, chaque driver utilise une partie de la mémoire de l'ordinateur, chose parfaitement inutile dans le cas présent...

SPRINT FINAL

Connaissant enfin l'utilité et la fonction d'un driver, vous pourrez décider vous-même de l'utilité de certains d'entre eux. De même, si vous veniez à acquérir de nouvelles polices de caractères, le problème de leur installation ne se poserait plus pour vous. Retenez simplement qu'un driver écrasé, c'est un peu de liberté gagnée... Hum ? Oh pardon, un driver enlevé, c'est un peu d'espace mémoire gagné... Veillez simplement à ne pas enlever n'importe quoi ! Et pour ceux que cela intéresse, des polices pour GEM sont disponibles chez Innelec (consultez le carnet d'adresses quelque part dans nos pages). Il est 1 h 51 ce matin du lundi 30 mai, je vous dis merci, à vous les studios !

Kroko Deux-Feuillères

INITIATION

LE CLAVIER BIEN TEMPERE

Tout le monde le sait, la souris est un outil extraordinaire, et un environnemnt graphique tel que GEM, le must de la convivialité sur micro. J'en suis aussi persuadé que vous, cela va sans dire, cependant je me pose la question suivante : le clavier livré avec nos micro n'est-il là que pour la décoration ? Non, évidemment, et il serait peut-être temps d'apprendre à s'en servir !

Pour entrer une valeur dans un programme quelconque, par exemple, pensez-vous vraiment que la souris soit l'outil idéal ? Vous connaissez déjà la réponse, mais peut-être ne savez-vous pas de quelle façon procéder pour demander l'entrée de valeurs avec le clavier... C'est donc le sujet que je vais aborder ce mois-ci.

BASIC 2, C'EST MIEUX Q'UN

Les fonctions dont je vous parlerai sont communément appelées "instructions d'entrée-sortie". Les fonctions de saisie (entrée) sont scindées en deux groupes : celles dites interactives, qui n'obligent pas à un arrêt du programme lors de leur utilisation, et celles de type classique, qui stoppent le programme jusqu'à l'appui par l'utilisateur sur la touche de validation (touche fléchée sur la partie principale du clavier, ou encore la touche Enter du pavé numérique). Les instructions d'affichage, ou plus généralement de sortie, ne provoquent pas l'arrêt du programme, même si certains périphériques de sortie sont plus lents que d'autres (l'affichage d'une donnée ou d'un texte prendra plus de temps sur un Minitel ou sur une imprimante que sur l'écran, périphérique privilégié de nos chers micro...). Ces précisions fournies, passons aux instructions que le Basic 2 met gracieusement à notre disposition.

A L'INTER : ACTIF

Première instruction de saisie interactive : INKEY. Sa syntaxe est très simple et se décompose de la façon suivante : [nom de variable numérique]=INKEY, où [nom de variable] se doit de commencer par un caractère alphanumérique. TOTO1 sera un nom de variable tout à fait correct, alors que 1TOTO sera mal interprété par l'ordinateur... Si certains trouvent ces rappels quelque peu énervants, je leur demande de se rappeler humblement leurs débuts : la science infuse n'étant offerte à personne, chacun de nous a dû un jour apprendre ces principes de base...

Revenons à notre instruction et à son rôle, qui consiste simplement à scruter le clavier. Si vous appuyez sur une touche au moment de l'exécution de INKEY, la valeur ASCII de celle-ci sera envoyée dans votre variable. Par exemple, une pression de la touche A au moment voulu enverra sa valeur - soit 65 - dans la variable TOTO1. Certaines touches renvoient des codes assez haut, telles les touches de fonctions ou celles du pavé numérique. Pour clore cette explication, sachez que si aucune touche n'est pressée, INKEY renvoie la valeur -1.

POUR UN DOLLAR DE PLUS...

... nous avons la sœur jumelle de INKEY, soit INKEY$. La syntaxe est sensiblement identique, à ceci près que le nom de variable doit être maintenant de type alphanumérique. Exemple: TEST$=INKEY$

Cette fois-ci, ce n'est plus le code de la touche qui est renvoyé, mais plus simplement le caractère lui-même. Ainsi, l'appui sur la touche R se répercutera dans la variable précédant INKEY$. La question qui vient immédiatement à l'esprit est à peu de chose près celle-ci : pourquoi avoir créé deux instructions si proches par le nom autant que par la fonction ? Plusieurs réponses peuvent êtres apportés : l'utilisation de INKEY est préférable si l'on désire convertir les valeurs renvoyées directement dans une fonction mathématique, et surtout dans le cas de jeux d'action, la gestion de chiffres étant beaucoup plus rapide que celle des chaînes de caractères.

INKEY$ offre par contre l'avantage d'une clarté certaine, l'utilisateur n'ayant pas besoin de jongler avec des codes (seule une longue habitude permet de se passer d'une table pour savoir quel caractère attribuer à tel code...). Cette solution est donc conseillée lorsque la vitesse de traitement n'est pas primordiale. Il n'en reste pas moins que ces instructions demandent un minimum de programmation supplémentaire par rapport à des instructions plus classiques : l'utilisation de ces fonctions interactives oblige à moult tests et renvois si les chaînes de caractères atteignent une certaine longueur. Ce "problème" provient essentiellement de l'incapacité de INKEY($) à saisir plus d'un caractère à la fois. Ceux qui ne désirent pas affronter ce genre de casse-tête ont heureusement une solution fort simple, connue sous le charmant nom de INPUT. Si cette instruction est commune à tous les Basic, celle du Basic 2 offre des fonctionnalités inconnues de la concurrence, au moins dans le monde PC.

VAN DER INPUT, UNE FOIS.

Simple d'apparence, cette fonction est en fait assez complexe ; le plus facile est de donner sa syntaxe complète et brutale, pour ensuite en expliquer chaque point.

- INPUT [#canal,] ; où canal représente la fenêtre de sortie. Si ce paramètre est absent, la fenêtre courante sera alors utilisée.
- [AT (position horizontale;position verticale)] [;] ; paramètre optionnel qui permet d'indiquer la position du texte. La présence d'un point-virgule en fin de commande obligera le curseur à rester à la même place après validation, sinon celui-ci ira normalement se placer au début de la prochaine ligne.
- ["texte"] ou [PROMPT var. alphanum.] [;] ; le texte (entre guillemets), ou la variable alphanumérique, s'affichera à la position courante du curseur, ou à la position définie par [AT...]. La présence d'un point-virgule affichera un point d'interrogation après le commentaire. Sa présence est automatique en l'absence d'un tel commentaire.
- [variable 1], [variable 2],..., [variable n] ; ceci est la liste des variables. Elles peuvent êtres indiféremment numériques ou alphanumériques, mais impérativement séparées par des virgules. Lors de la lecture des données, l'utilisateur devra entrer autant de données qu'il y a de variables, chacune d'elles devant évidem-

```
REM Programme d'exemple
CLS
xp=1:yp=1:text$="Quel est votre nom s'il vous plaît: "
GOSUB quest
nom$=resul$
PRINT "Salut ";resul$;", tu m'écris quand tu veux, et maintenant
de préférence okette ?"
END
```

ment correspondre au type demandé : pas question de mettre du texte dans une variable numérique...

PROMPT QUI PEUT !

Si l'utilisation courante que vous faisiez de cette commande était du type "INPUT "Votre nom: ",nom$", vous avez dû comprendre qu'il y avait moyen de faire mieux... Tout de suite, un conseil utile : si vous placez dans votre programme un INPUT suivi de plusieurs noms de variables, n'oubliez pas de placer un texte expliquant clairement le nombre de paramètres à entrer. Même si vous êtes la seule personne à utiliser ce programme, vous vous rendrez compte que ce n'est pas inutile, surtout quand vous rentrez de vacances et que vous avez oublié la structure de votre dernier chef-d'oeuvre...

Mais parlons un peu de pratique, avec un aspect particulièrement intéressant de cette instruction, l'option PROMPT. Il n'est pas rare, dans un programme, de voir une succession de commandes INPUT. Cela n'empêche pas ce programme de fonctionner correctement, mais lui confère en général un aspect un peu brouillon, défaut bien souvent constaté en Basic... Un seul remède, la structuration. Supposons que dix lignes de notre programme soient occupées par une instruction INPUT. A chacune de ces lignes, il nous aura fallu nous souvenir de la syntaxe exacte de la commande, de l'emplacement du point-virgule, à moins que ce soit de la virgule ; enfin bref, une vraie galère dont la seule utilité aura été de nous faire perdre du temps, et parfois même des idées... Pour éviter cet inconvénient, il suffit de créer une sous-routine, qui sera appelée à chaque fois que le besoin s'en fera sentir. De cette façon, une seule définition de la commande INPUT sera nécessaire, évitant ainsi les problèmes déjà cités. La marche à suivre est simple, pour peu que vous procédiez avec méthode. La première chose à faire est de prévoir un emplacement pour tous les sous-programmes que vous pourriez créer, la solution classique étant de les placer en fin du programme principal.

Les explications qui suivent se réfèrent au tableau 1, et concernent uniquement les lignes placées derrière la commande END. Les trois premières lignes sont des remarques (elles ne sont pas prises en compte par l'ordinateur) qui vous permettront de repérer tout de suite l'emplacement de vos sous-programmes. La quatrième est de nouveau une remarque, donnant le format et les variables utilisées dans le premier de ces sous-programmes. Ensuite vient la routine en elle-même. C'est ici que nous retrouvons l'option PROMPT : cette fonction permettant l'affichage d'une variable alphanumérique, quoi de plus simple que d'y placer notre texte ?

Les variables numériques xp et yp s'expliquent d'elles-mêmes, la seule précaution à prendre concerne "resul$". En effet, c'est dans cette variable que prendront place les réponses à nos questions, et uniquement dans cette variable ! Si la donnée doit être conservée, vous devrez donc placer le contenu de "resul$" dans la variable de votre choix. La compréhension passant bien souvent par l'exemple, je vous conseille de taper, sous Basic 2, le contenu du tableau 1. Même si cette routine n'est pas extraordinaire, elle peut suffire à montrer dans quel esprit doit se dérouler le développement d'un programme...

Très franchement, j'espère vous avoir laissé sur votre faim ! C'est d'ailleurs inévitable , le Basic 2 est trop riche pour être couvert en quelques pages ! Alors, à bientôt...

JUN

```
REM ****************************************
REM Emplacement réservé aux sous-programmes
REM ****************************************
REM Routine d'entrée par INPUT - xp=position hor. - yp=position
ver. - text$=texte à afficher - resul$=variable tampon contenant
le résultat
LABEL quest
INPUT AT(xp;yp) PROMPT text$,resul$
RETURN
```

Le nec plus ultra du logiciel d'histoire existe, je l'ai rencontré. Il s'appelle CHRONOS. Les deux ou trois ignorants qui s'entêtent à lire cette rubrique, en espérant y apprendre quelque chose, n'auront pas perdu tout à fait leur journée. L'information que je vais leur donner gratis leur permettra de briller dans les salons : chronos, c'est du grec et ça veut dire temps. Mais où va-t-il chercher tout ça ? s'exclame l'assistance (publique) émerveillée. Mais, dans le dictionnaire, comme tout le monde !

aucune raison de faire compliqué alors que la vie est d'une simplicité biblique) et vous voilà prêt à aborder les rives enchanteresses du long fleuve de l'Histoire. Attention, pas de la période qui remonte à la nuit des temps, c'est-à-dire depuis les hommes préhistoriques, qui vivaient vêtus de peaux de bêtes dans les grottes de Lascaux, jusqu'à nos jours. Les éditeurs du logiciel ont été moins ambitieux : pour l'instant, vous ne pourrez consulter que "la France à l'époque contemporaine de 1848 à 1944", mais vous ne perdez rien pour attendre. Est en préparation une autre base : "la Vie politique dans le monde de 1848 à 1945". Et quatre autres bases, thématiques celles-ci, recouvrant la même période :

- questions démographiques et économiques,
- sciences et techniques,
- les arts et le cadre de vie,
- relations internationales et questions militaires.

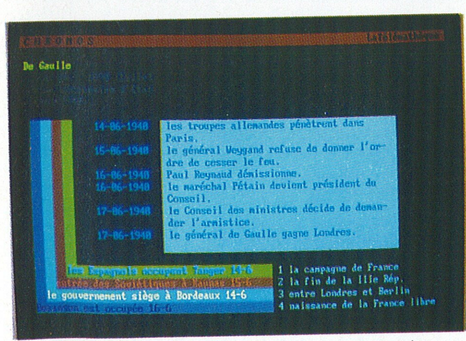
Normalement, la sortie de ces bases thématiques complétant les deux bases généralistes est prévue pour la prochaine rentrée scolaire ou, peut-être, un peu plus tard. Dès que ça pointe le bout de sa puce, on en reparle.

A force de vous mettre l'eau à la bouche, vous commencez à comprendre que CHRONOS est une sorte de base de données historiques. Mais, pour mieux l'apprécier, cheminons dans ses dédales. Le mot chronos est affiché sur le moniteur et la page d'accueil apparaît. Six choix sont

pas la moindre once d'antisémitisme, a obtempéré dans l'instant et m'a fourni, en encadré, la carte de visite de l'intéressé :
DREYFUS (Alfred), officier français, né à Mulhouse (1859-1935). Israélite, accusé et condamné à tort pour espionnage (1894). Il fut gracié (1899) et réhabilité (1906), après une violente campagne de révision (1897-1899).
Vous tapez F7 et, à l'aide des flèches du clavier, vous pouvez faire dérouler la liste datée des événements qui ont accompagné l'affaire Dreyfus.
F9, et c'est une bibliographie des principaux ouvrages sur le sujet qui se découvre dans un encadré. Une bibliographie que vous pouvez, à tout moment, augmenter de vos propres références.

F8, c'est une liste numérotée d'une demi-douzaine de thèmes se rapportant au sujet évoqué. Chaque thème, comme "la république des opportunistes" ou "la biographie d'Estherazy", peut être complètement développé. Il suffit de le demander. Ou plutôt de taper sur la touche correspondant au thème que l'on cherche à connaître à fond + CHRONOS. En appuyant de nouveau sur F8, réapparaissent les autres thèmes, que l'on peut appeler, à leur tour.
Enfin, F10 a deux fonctions distinctes : cette touche permet, soit de "croiser" des sujets : par exemple, DREYFUS et PANAMA (le scandale et pas le chapeau), soit d'abandonner le sujet et d'en aborder un autre.

PAS D'HISTOIRE, C'EST CHRONOS



Donc, chronos signifie temps et, quand vous aurez consulté CHRONOS, vous n'aurez pas perdu le vôtre. Pour deux raisons : parce ce que vous aurez vu ce que doit être un logiciel d'histoire et, ensuite, parce que la recherche d'informations est très rapide, que dis-je (et dans quel état, j'erre), quasi immédiate. Mais entrons plus avant dans le vif du sujet, sans perdre plus de temps. Il n'y a pas une minute à jeter !
Une fois que votre programme est bien installé sur votre disque dur (il vaut mieux, vous serez plus à l'aise, mais ce n'est pas obligatoire), vous affichez le mot CHRONOS sur votre machine (je sais, vous vous en doutiez mais il n'y a

proposés :
1. Charger une base (attendez que les thématiques sortent).
2. Interroger la base (ce que nous n'allons pas tarder à faire).
3. Changer le contexte (pour passer complètement à autre chose).
4. Dictionnaire (permet d'ajouter ses propres commentaires).
5. Guide d'utilisation (pour mettre en couleur les données).
6. Fin d'exécution (rien à voir avec celle de Louis XVI).

Après avoir défini ma palette de couleurs pour voir apparaître mes données dans de superbes tableaux et encadrés, j'ai, bien sûr, tapé sur la touche 2. Vous n'allez pas me croire : ça n'a pas explosé. Au contraire, dans la plus totale sérénité, le programme m'a demandé gentiment mais fermement :

POSEZ VOTRE QUESTION

DREYFUS + ENTER, ai-je répondu, montrant par là mon attachement profond aux droits de l'homme. Le logiciel, ne manifestant

Sur un même écran, nous aurons donc trois niveaux d'informations, chacun ouvert dans une fenêtre : qui, comment, pourquoi. Une vision d'ensemble, propre à faire comprendre au mieux un événement précis ou une cascade d'événements.
On a compris que CHRONOS, par ses possibilités et sa particulière facilité d'utilisation, n'est pas un logiciel comme les autres. D'abord, cet outil peut être utilisé aussi bien par des étudiants que par des passionnés d'histoire ou encore par des chercheurs. Ensuite, par sa conception même, qui est le fruit de l'intelligence artificielle, c'est vraiment un logiciel interactif et conversationnel. Peut-être n'est-il pas totalement exhaustif (mais peut-on l'être en ce domaine ?) ; cependant, il est difficile de le prendre en défaut. Quel que soit le chemin emprunté, vous arriverez à obtenir votre information, même avec une orthographe approchante. Un logiciel de rêve. Il vous fait croire que vous êtes devenu intelligent.

CHRONOS de LA TELEMATHEQUE
La France à l'époque contemporaine (1848-1944)
Prix : 990 F

POUR BIEN CAUSER LE FRANÇAIS

Je sens que je vais être méchant. Attention, ça va faire mal. Tous azimuts. Je préfère prévenir avant. Je n'aime pas les coups en traître, par derrière, dans le dos. Tu quoque, mi fili ! Toi aussi, mon fils ! Tel fut le cri de douleur de César, lorsqu'il aperçut parmi les mains qui le poignardaient celle de Brutus, qui passait pour être son fils. C'est dans les pages roses du Petit Larousse.

Alors, quoi ! On vous prête ou on vous donne des logiciels, on vous fait confiance pour dire tout le bien que vous en pensez et vous allez les assassiner, sans autre forme de procès. Le travail de toute une équipe, pendant une ou plusieurs années, réduit à néant par un critique mal luné et même pas compétent. En principe, on accepte plutôt bien la critique, à condition qu'elle n'éreinte pas. Mais c'est la dure loi du genre. Tout produit est à notre avis perfectible et une mauvaise critique est susceptible de le faire évoluer vers une meilleure version.

Ce préambule étant posé, vous subodorez que je vais vous entretenir de logiciels carrément nuls. Vous avez tort. Ils ne sont que mal faits et je vais tenter de vous expliquer pourquoi. Deux logiciels n'ont pas trouvé grâce à mes yeux exigeants. Il s'agit de programmes d'orthographe :

- REUSSIR-ORTHOGRAPHE/6ème-5ème (LOGICIEL 44)
- ZERO FAUTE/Primaire et collège (EDIL-BELIN)
- REUSSIR-ORTHOGRAPHE 6ème-5ème est le type même du logiciel plein de bonne volonté dont on souhaiterait ne pas dire de mal. La société Logiciel 44, établie en Loire-Atlantique, est jeune et montre son dynamisme en affirmant qu'elle a vendu plus de 4 000 disquettes Réussir pour PC ou Amstrad 6128 (nous n'avons aucune raison de ne pas la croire), et en développant une expérience avec un collège pour prouver l'efficacité de ses logiciels : six élèves volontaires de CM1 se sont engagés par contrat avec la société à travailler sur les disquettes Réussir une demi-heure par jour de classe et une heure par jour de congé. En échange, la société éditrice a prêté à chaque élève un micro-ordinateur et quatre disquettes. L'expérience, suivie par la presse locale, s'achèvera le 7 septembre prochain. Chaque élève aura travaillé plus de cent heures sur huit mille questions proposées. Les tests Avant/Après montreront les progrès accomplis.

La page d'accueil propose cinq choix accessibles par les touches F :

- F1 : exercices
- F2 : Résultats (graphiques de rapport Temps/Réussite)
- F3 : mise en service (enregistrement du nom des utilisateurs)
- F4 : arrêt du programme
- F10 : explications

Justement des explications, j'en désirais quelques-unes. J'ai donc tapé sur F10. Parmi ces explications, Pourquoi Réussir m'a intrigué. C'est vraiment la bonne question. C'est LA question. Oui, pourquoi réussir ? Je sais que ce n'est pas beau de rapporter, ma maman me l'a dit cent fois, mais voici ce que l'on peut lire : "Parce que, toute ta vie, tu auras besoin de réfléchir vite et bien. L'orthographe est un bon moyen pour t'entraîner à réfléchir et à lire vite. Lorsque tu liras vite, tu verras, tu liras mieux." A la rubrique Comment Réussir, le discours moraliste est à peu près du même tonneau.

Dans cette disquette, on trouvera une quarantaine de thèmes d'exercices, allant de l'imparfait de l'indicatif à l'accord du participe passé. Il me semble que tous les thèmes couvrent correctement l'ensemble du programme scolaire. Mais, après tous ces discours moralisateurs, Dieu ! que l'esthétique est pauvre avec ces exercices-pavés écrits en tout petit au milieu de l'écran ! Triste à pleurer. Un bon point néanmoins (on ne saurait être totalement négatif), l'aide est progressive quand la règle est incomprise.

REUSSIR/ORTHOGRAPHE 6ème-5ème de LOGICIEL 44
Disk PC : 190 F, Disk CPC : 170 F

ZERO FAUTE de Edil-Belin est un logiciel de français, à l'usage des classes primaires et des collèges, qui m'a paru un tantinet complexe. Tout y est compliqué. En commençant par la notice, qui ne fait pas moins de quinze feuillets. Mais peut-être n'est-elle pas à lire. Là, je sais, je vais me montrer particulièrement mesquin. C'est vil et j'ai honte, mais dans une notice consacrée à un logiciel d'orthographe, il faut absolument éviter de mettre un accent circonflexe sur le mot zone dans le groupe de mots "une zône réservée aux commentaires". Le logiciel lui-même a une ergonomie pas très simple : au lieu d'appuyer sur une ou deux touches pour progresser dans les dédales des "exceptions qui confiment la règle", on devra se servir de la barre d'espacement, des touches Caps Lock et Shift pour passer de minuscules en majuscules, des flèches, du pavé numérique et des chiffres en haut du clavier, c'est trop, n'en jetez plus ! Cette ergonomie est, à mon avis, complètement à revoir. Le produit paraît de facture trop ancienne. Pour sa défense, l'éditeur Edil-Belin a prévu de ne plus concevoir ainsi ses produits. Heureusement !

ZÉRO FAUTE
PC et COMPATIBLES
P.Y. LE JOUAN
FRANÇAIS
PRIMAIRE ET COLLÈGE
EDIL
BELIN

ZERO FAUTE de EDIL-BELIN
Disk PC et compatibles : 280 F

Enfin, pour vous prouver que je ne suis pas constamment négatif, d'humeur sombre, du genre Schtroumpf râleur : "moi, j'aime pas les logiciels" (je n'aime pas ceux qui m'ennuient), je vais clore (oui, folklore) cet article par un produit qui m'a paru souriant. Je sais que les éditeurs font des efforts pour que j'affiche un léger rictus de contentement aux lèvres de ma bouche médisante.

Eh bien, ce fut le cas avec ORTHO-CM de Micro C, une boîte établie à Rennes. Ce logiciel d'orthographe destiné aux élèves de cours moyen est d'une conception intelligente et d'une ergonomie hyper simple.Un peu scolaire néanmoins, à mon goût. Il manque du son, des images, la récré. En un mot, un peu de fantaisie, que diable !

De larges tableaux colorés, dans lesquels les lettres des phrases sont faciles à lire, illustrent les dix-neuf règles fondamentales d'orthographe à connaître impérativement, sous peine de passer pour un rustre. Pour chaque règle, cinquante questions, ce qui offre à peu près mille réponses à fournir. En plus, en appuyant sur TAB, l'aide est progressive et devrait amener l'élève de profil moyen à comprendre rapidement. Vous voyez, ploum ploum tralala, la vie est bbbeeellllllleee !

Raymond la Science

COMMUNICATION

MICRO SER

Tous les matins vous croisez votre voisin dans l'escalier de l'immeuble. Vous lui adressez un bonjour courtois. Il se peut qu'il possède, lui aussi, un Amstrad PC. Ce serait marrant, non ? Tous les soirs, en rentrant chez vous, vous vous mettez devant le clavier de votre Amstrad PC après avoir chaussé votre paire de pantoufles. Depuis un mois, vous séchez lamentablement sur le jeu de dames que vous essayez de réaliser en Basic 2. Et si votre voisin avait réellement un Amstrad PC ? Peut-être pourrait-il vous aider, lui...

Bref, votre micro, vous l'aimez bien, vous l'adorez. Mais, parfois, vous aimeriez rencontrer d'autres passionnés pour échanger des points de vue ou vous entraider.

Parfois, vous semblez manquer d'utilitaires pour vos petits problèmes de programmation ; vous savez bien qu'il existe des programmes dans le domaine public, mais comment les récupérer ?

Vous savez aussi qu'il existe des serveurs dédiés à la micro-informatique, accessibles par Minitel, mais la plupart sont en 3615, et le 3615 n'est pas à la portée de toutes les bourses.

Il y a quelques mois, j'avais convié chaque créateur d'un microserveur sur PC à m'envoyer les coordonnées de son service, afin d'en faire profiter tous les passionnés. Aujourd'hui, je prends les devants et vous présente quelques-uns des meilleurs serveurs disponibles à travers la France. Des services créés par des passionnés pour des passionnés, autant vous dire que vous êtes directement intéressés. La qualité et le contenu de chacun de ces microserveurs sont parfois très surprenants !!

Sur certains de ces serveurs, outre les classiques rubriques informatiques et les contacts intéressants que vous trouverez, vous pourrez télécharger des programmes du domaine public. Ces programmes ne sont pas protégés et sont donc facilement copiables. Ils ont été mis en circulation par leurs auteurs pour être acquis gratuitement par d'autres utilisateurs. C'est là une sympathique démarche permettant de trouver le petit utilitaire (trop petit pour être commercialisé) que l'on aurait pu acheter dans un magasin spécialisé, ou permettant d'acquérir des logiciels de qualité, tel Pop Corn, que l'on n'aurait pu s'offrir. Le bon moyen de récupérer ces programmes est le téléchargement ; il suffit d'un Minitel, relié au port série de votre PC par un câble, et d'un programme de téléchargement. Le plus connu et le plus usité est Kermit, un soft que vous trouverez très facilement, sur ces serveurs par exemple.

BRIVETEL, LE NEC PLUS ULTRA

Allez jeter un coup d'oeil dans le Mag Jeux, nous y parlons d'un jeu absolument démentiel, Pop Corn. Ses auteurs n'en sont pas à leur coup d'essai puisqu'ils ont aussi créé un microserveur huit voies sur PC 1512. Oui, vous avez bien lu, un serveur sur lequel huit personnes peuvent se connecter simultanément. Et ce n'est pas la moindre des caractéristiques de ce serveur époustouflant. Après la porteuse (le sifflement aigu qui se fait entendre lorsque vous vous connectez à un serveur), le menu de Brivetel s'affiche à la manière d'une page d'accueil Télétel. Au sommaire, un service de petites annonces, une rubrique dédiée aux commerces de Brive, une autre à Vidéomatique, un magasin d'informatique et de vidéo, enfin, POP, un service grand public. C'est d'ailleurs ce dernier qui a le plus retenu mon attention. D'emblée, POP annonce la couleur : les pages qui s'affichent sur le Minitel sont dynamisées et interactives. C'est-à-dire que vous n'êtes pas obligé d'attendre qu'une page s'affiche entièrement pour passer à la page suivante. Dès que vous sélectionnez une option, la page en cours s'arrête. Cela offre un grand confort d'utilisation et un gain de temps non négligeable, surtout quand on est un habitué du serveur qui connaît par cœur tous les écrans graphiques.

Ce service est avant tout un service convivial.

Voyons le sommaire. Les infos du serveur sont un compte rendu des diverses commandes offertes aux connectés. Les jeux, ah les jeux ! La rubrique jeux est tout simplement époustouflante, il n'y a pas d'autre mot. Nous avons droit à un jeu de bombardier : sur l'écran de votre Minitel, vous devez raser une ville à l'aide d'un bombardier (d'où le nom). Le jeu est entièrement interactif, c'est là un véritable jeu d'arcade!!! Et pendant ce temps, l'Amstrad PC est capable de gérer sept autres connectés qui s'éclatent au jeu de Nibbler (tout aussi interactif), ou qui dessinent des coeurs dans les forums graphiques. Incroyable !!! Justement, on passe dans un des quatre forums disponibles, qui permettent à cinq personnes de discuter ensemble sur le même écran. Mais ce n'est pas tout, car ces forums sont graphiques et, à l'instar des grands comme Eliott sur le kiosque, tous les délires graphiques sont permis (animations, couleurs, etc.). Du grand art.

Nous retrouvons aussi sur POP les classiques boîtes aux lettres et affiches publiques. Même si vous n'êtes pas de la région de Brive, il vous faut aller faire un tour sur Brivetel ; les jeunes gens qui ont écrit ce programme serveur ont réalisé un coup de maître sur Amstrad PC. A voir absolument !

BRIVETEL : (16) 55 74 42 71, huit voies, 24 heures sur 24, en Corrèze.



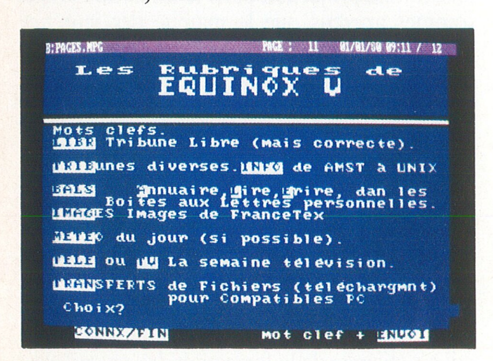
VEZ-VOUS !!

EQUINOX V

Equinox, voilà un nom que vous devriez retrouver souvent si vous fréquentez les microserveurs. Effectivement, il y a plusieurs Equinox. L'aventure a commencé au début de l'année 1988 avec Equinox I, situé à Marseille.

Depuis, ce serveur a fait des petits car ce sont maintenant neuf serveurs Equinox auxquels on peut se connecter à travers la France. La devise d'Equinox est "Un serveur Equinox dans chaque ville." Une idée sympathique qui a l'air de faire son chemin. Tous ces microserveurs tournent sur des Amstrad PC, ce sont donc des services plus particulièrement destinés à nous, les possesseurs de PC 1512 et 1640. J'avais annoncé la naissance de Equinox I dans nos pages, voyons ce que donnent ses petits frères. Equinox cinquième du nom est situé dans les Hauts-de-Seine. Il offre quelques rubriques originales telles que les résultats du dernier loto, les programmes télévisés de la semaine ou la météo du jour. A côté de cela, nous retrouvons des rubriques plus classiques : tribune libre et tribunes diverses, informatique (avec des rubriques pour les différentes machines existantes, huit et seize bits), des boîtes aux lettres, et du téléchargement. Bon plan, vous y trouverez de très nombreux programmes pour PC et compatibles.

EQUINOX V : (1) 42 53 53 62, monovoie, 24 heures sur 24, dans les Hauts-de-Seine.

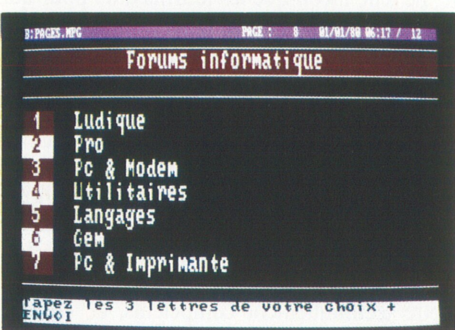


EQUINOX VI

Et voici Equinox VI, situé dans le département de la Seine-Saint-Denis, qui est un microserveur entièrement dédié aux passionnés d'Amstrad PC. Les forums informatiques traitent des sujets suivants : ludique, pro, PC et modem, utilitaires, langages, GEM, PC et imprimante. Très complet, il offre de nombreuses informations intéressantes à exploiter.

La rubrique téléchargement de ce serveur est très fournie. Vous y trouverez de nombreux programmes prêts à être joyeusement transférés dans la mémoire de votre machine. Ces programmes sont répartis par catégorie : archives, jeux, graphiques, musique, utilitaires, gestion, organisation, communication, éditeurs, database et programmation. De quoi contenter beaucoup de monde. Là aussi, le protocole de téléchargement passe sous Kermit, lequel peut vous être envoyé par le Sysop (SYStème OPérateur) du serveur contre la somme de vingt francs. Enfin, vous pourrez aussi dialoguer avec le Sysop lorsqu'il sera là, utiliser des boîtes aux lettres et connaître les coordonnées de tous les Equinox en France.

EQUINOX VI : (1) 48 35 23 84, monovoie, 24 heures sur 24, en Seine-Saint-Denis.



EQUINOX IX

C'est le dernier Equinox en date ; il est situé dans les Pyrénées-Orientales. Au sommaire de ce service, nous trouvons : des boîtes aux lettres, des petites annonces, un dialogue avec le Sysop. Pour l'instant, c'est classique. Hautement intéressante, une rubrique Codes 3614 recense plus de trois cents codes d'accès à des services Télétel par le 3614. Ca, c'est vraiment le bon plan pour les minitélistes fous. Nous trouvons aussi un forum PC et un forum CPC, tous deux dédiés plus particulièrement aux machines Amstrad. Ces forums n'étaient pas encore disponibles lors de mon passage, pour cause de peinture fraîche, le service étant encore jeune. Le téléchargement, lui non plus, n'était pas encore opérationnel (il l'est peut être au moment où vous lisez ces lignes) ; il fonctionnera avec Kermit.

Ce microserveur tourne sur un PC 1640 ECD équipé d'une hard card (disque dur) de trente mégoctets et utilise les logiciels de Kortex, KXserv, KXtel et Kaliop.

EQUINOX IX : (16) 68 73 43 43, monovoie, 24 heures sur 24, dans les Pyrénées-Orientales.

C'est une excellente mention que nous donnons à l'ensemble des Equinox. Chacun a son style propre ; l'un est fait avec Master.Min, l'autre avec KXserv, etc. Cela devrait vous encourager, vous qui possédez un Amstrad PC, à créer votre microserveur, car, bien sûr, les autres Equinox seront là pour vous aider dans votre entreprise.

Alors, vous aussi, connectez-vous sur les microserveurs de votre région (à moindres frais et sans passer par Télétel), peut-être apprendrez-vous que le voisin que vous croisez tous les matins dans les escaliers a monté un microserveur sur Amstrad PC.

Vous pourrez trouver sur AATEL (3614 + AATEL) un annuaire des microserveurs RTC à travers toute la France. Autre serveur très branché micro-informatique, RTEL est accessible par le 3615 + RTEL ou le 3614 + 135060318*RTEL. Enfin, si vous habitez la région de Rennes, vous pourrez vous y connecter par le 99 36 16 20.

Voilà qui devrait vous permettre d'entrer en contact avec d'autres Amstrad PC et de vous faire une idée sur ce qu'est un microserveur, si c'est un domaine que vous ne connaissez pas encore. Un seul impératif, posséder un Minitel. Bonnes connections !



DENIS

Denis Thébaud, président d'INNELEC



Denis Thébaud est le président de la société de distribution Innelec depuis septembre 1983. A la tête de son entreprise, il a connu toutes les évolutions du marché de la micro-informatique destinée au grand public. Sous son égide, sa société a su anticiper l'explosion du marché professionnel et profiter de l'arrivée des PC Amstrad pour devenir le numéro un de la distribution en France.

AMSTRAD PC : Pourriez-vous nous retracer brièvement votre parcours professionnel jusqu'à la création d'Innelec en septembre 1983 ?

DENIS THEBAUD : Je suis diplômé de l'école supérieure de commerce de Nantes, et j'ai travaillé dans une société américaine de fabrication de composants électroniques, qui s'appelle Spragues Electric, où j'ai eu différentes responsabilités concernant les achats, la gestion du service client, l'exportation en Europe et la distribution en France. Je suis resté dans cette entreprise de 1971 à 1983.

A. PC : Quels sont vos préceptes de management?

D. T. : Une société comme la nôtre tourne autour de plusieurs axes. Nous avons, d'abord, les produits et les fournisseurs, les collaborateurs et les clients. Avec les fournissseurs, je crois qu'il faut avoir des relations à moyen et long termes ; c'est ce que nous essayons de faire, de telle façon que les fournisseurs pour qui les distributeurs sont, en fait, un prolongement de la force de vente, qu'ils ont ou qu'ils n'ont pas d'ailleurs -, soient vraiment des gens sur lesquels ils peuvent s'appuyer, afin de diffuser, de façon plus profonde et plus capillaire, l'ensemble de leurs produits. Pour cela, il faut bien sûr des vendeurs, mais aussi une logistique implacable, dont nous disposons et qui nous permet de livrer le jour même dans toute la France. Les collaborateurs, nous leur demandons d'abord d'être techniquement compétents, et, ensuite, d'être dévoués à l'entreprise et aux clients. Nous atteignons cet objectif en proposant à nos collaborateurs de travailler dans des domaines de technologie avancée ; il y a donc un intérêt technique. On essaie d'être juste, notamment dans la rémunération des commerciaux, et en proposant quelque chose qui fonctionne. C'est pourquoi nous avons beaucoup investi dans la logistique, parce que je crois qu'il n'y a rien de plus frustrant que de travailler dans une entreprise où ça ne fonctionne pas. Enfin, nous attachons beaucoup d'importance à la formation, puisque nous avons entre un demi et un jour de formation par semaine au sein de notre société, ce qui permet à notre personnel une constante évolution.

A. PC : Quelle est votre position dans le marché de la distribution ?

D. T. : En chiffre d'affaires, nous avons, en 1987, facturé soixante-quinze millions de francs ; avec ce chiffre, nous nous plaçons en numéro 1. Sur le marché familial, je crois que nous sommes numéro 1 avec 25 à 30 % du marché. En ce qui concerne le professionnel, nous sommes encore dans le peloton de tête. Dans ce domaine, il y a des sociétés qui sont plus anciennes et donc plus expérimentées que nous ne le sommes.

A. PC : Quelles sont vos prévisions pour 1988 ?

D. T. : Cent millions de francs, et je pense que nous les ferons, compte tenu des chiffres dont nous disposons à ce jour.

A. PC : Le début de votre activité concernait l'édition de jeux sous le label No Man's Land. Pourquoi avez-vous abandonné cette activité?

D. T. : Effectivement, nous avons arrêté nos activités d'éditeur en 1985, tout simplement parce que l'édition et la distribution sont deux métiers différents, et que faire un seul métier suffisait à nous occuper à cent pour cent.

A. PC : Comment avez-vous négocié le passage entre l'édition et la distribution de logiciels de jeux et la distribution de produits pro ?

D. T. : En 1986, j'ai décidé de développer une activité professionnelle. Nous avons embauché des personnes compétentes, nous avons recherché des produits, formé nos vendeurs et recherché de nouveaux clients.

A. PC : Quelles sont les raisons qui vous ont amené, dès 86, à développer votre activité dans la vente de produits professionnels ?

D. T. : Cela entrait dans le cadre de développement de notre entreprise. Nous avons regardé le marché dans lequel nous évoluions, puis, en faisant une projection dans le futur, nous nous sommes aperçus que le marché des jeux sur lequel nous étions était très intéressant, mais qu'il y avait un danger de saturation fin 86, avec une part de marché qu'il aurait été difficile d'augmenter ; alors que, dans le professionnel, il y avait un marché plus vaste en France avec des besoins qui pouvaient être comblés par un genre d'organisation comme la nôtre.

A. PC : Quelles structures avez-vous mises en place pour répondre à cette évolution ?

D. T. : Nous avons créé une cellule technique qui est chargée de la formation des revendeurs, de la Hot Line, et d'un service achat spécialisé pour les produits professionnels, qui a pour mission de nous approvisionner en nouveaux produits apparaissant sur le marché. Par exemple, quand Digital Research a sorti Concurrent Dos qui est un système multitâche, multiposte, notre service technique a été en Angleterre pour

UN HOMME

THEBAUD,

évaluer le produit par rapport à la concurrence et, ensuite, nous avons décidé de distribuer ce produit. En fait, toute cette structure repose sur un travail d'équipe.

A. PC : Quelles sont les contraintes de la distribution à grande échelle ?

D. T. : La première contrainte, c'est de bien sélectionner les produits, car nous ne pouvons pas tous les faire. La deuxième contrainte, c'est la bonne gestion des stocks, afin qu'ils ne soient ni trop peu ni trop importants. Nous avons une gestion informatique en temps réel avec un catalogue d'environ cinq mille articles, et nous disposons de six semaines de stock. La troisième contrainte, c'est de faire connaître nos produits extrêmement rapidement. C'est purquoi nous diffusons un mensuel, le *Journal d'Innelec*, ainsi qu'un bulletin hebdomadaire destiné à nos revendeurs. Et la quatrième contrainte, c'est d'arriver à se faire payer...

A. PC : Pourriez-vous nous décrire rapidement le système informatique qui gère les stocks ?

D. T. : C'est donc un système en temps réel qui nous donne, tous les jours, notre stock physique réel, notre stock en commande réel chez les fournisseurs avec le délai de livraison prévu, et nos consommations sur les quatre dernières semaines ; ce qui suggère les commandes à passer en fonction du temps de réapprovisionnement. Dans ce domaine, je pense que nous sommes parmi les mieux équipés en France ; nous sommes sur un système digital et les commandes sont, elles aussi, prises en temps réel.

A. PC : Avez-vous des priorités quant au type de logiciels professionnels que vous décidez de distribuer ?

D. T. : Notre attitude est essentiellement pragmatique. Nous partons de ce que l'on a bâti, c'est-à-dire des contrats que nous avons passés avec certains éditeurs comme Midgent, Digital Research ou Borland, et on essaie de s'ajuster en fonction de la demande du marché. Nous n'avons pas d'attitude machiavélique ni de politique préétablie, dans le sens où nous favoriserions la PAO aux dépens de la comptabilité par exemple.

A. PC : Les accords dont vous parliez ne sont-ils pas limitatifs par rapport à certains produits pouvant concurrencer ceux dont vous distribuez la marque ?

D. T. : Nous n'avons de contrat d'exclusivité qu'avec Midgent ; mais, effectivement, s' il arrivait sur le marché un intégré qui soit d'un meilleur rapport qualité/prix qu'Ability +, alors nous serions un peu coincés, mais ce n'est pas le cas. En ce qui concerne Midgent, nous avons choisi notre camp dès le départ, et c'est vrai que nous sommes derrière cette bannière.

A. PC : En dehors de ce que nous avons déjà vu en matière de communication avec votre réseau de revendeurs, quels autres moyens mettez-vous à leur disposition pour les informer ?

D. T. : Pour les revendeurs, ce qui compte, c'est qu'ils aient des interlocuteurs au sein de notre société. C'est pourquoi nous avons mis en place un système où chaque revendeur a un interlocuteur personnel, tant au service des ventes qu'au service technique. Nous les rencontrons aussi à plusieurs occasions, d'une part lors des Salons - nous faisons trois au quatre Salons tous les ans -, d'autre part lors de nos trainings PC. Le training PC, c'est une chose que l'on a créée il y a deux ans et qui consiste pour nous à inviter dix à quinze éditeurs pendant deux jours et à former, durant des sessions de dix personnes maximun, les revendeurs à des nouveaux produits.



LE JOURNAL d'INNELEC

MARS 88

ÉDITO
de
Denis Thebaud

LE CENTRE DE FORMATION INNELEC OUVRE SES PORTES LE 16 MARS 1988

Le programme p. 9

TOUT SUR LORICIELS S.A. AVEC L. WEILL

loriciels®

VOUS AVEZ DIT BUREAUTIQUE ? CHAQUE MOIS UNE PRESENTATION DE DIFFERENTS OUTILS BUREAUTIQUES

LE RETOUR TANT ATTENDU DE GASTON PATIBLE

A. PC : Est-ce que vous pensez que, par le biais des revendeurs, vous pouvez avoir une certaine influence sur le marché de la micro-informatique?

D. T. : Les influences sont multiples. Il est certain que, lorsque l'on donne envie à nos revendeurs de vendre par exemple Ability +, parce qu'on les convainc que c'est l'intégré qui a le meilleur rapport qualité/prix et que, pour eux, cela devient un produit facile à défendre, je crois que là on a une influence sur le marché. Le point fondamental reste quand même la qualité intrinsèque du produit et, ensuite, il faut que la presse en parle, que les revendeurs aient envie de le défendre, que nous en fassions la publicité, et que les utilisateurs en parlent car, on l'oublie un peu trop souvent, mais le bouche à oreille est très important. Le distributeur n'est en fait qu'une courroie de transmission.

A. PC : Selon certaines informations, il semblerait que votre société se positionne dans certains pays européens en vue de l'ouverture du marché en 1992. Pouvez-vous nous donner plus de détails sur ce sujet ?

D. T. : Nous sommes déjà présents en Belgique par notre propre force de vente, mais nous allons établir une filiale dans ce pays, dès cette année. Nous comptons faire la même chose en Suisse l'année prochaine. Pour l'instant, ce sont les seuls pays avec lesquels nous ayons des plans.

A. PC : En guise de conclusion, pouvez-vous nous dire si l'ouverture des frontières en 1992 va apporter quelque chose de positif à l'utilisateur de PC ?

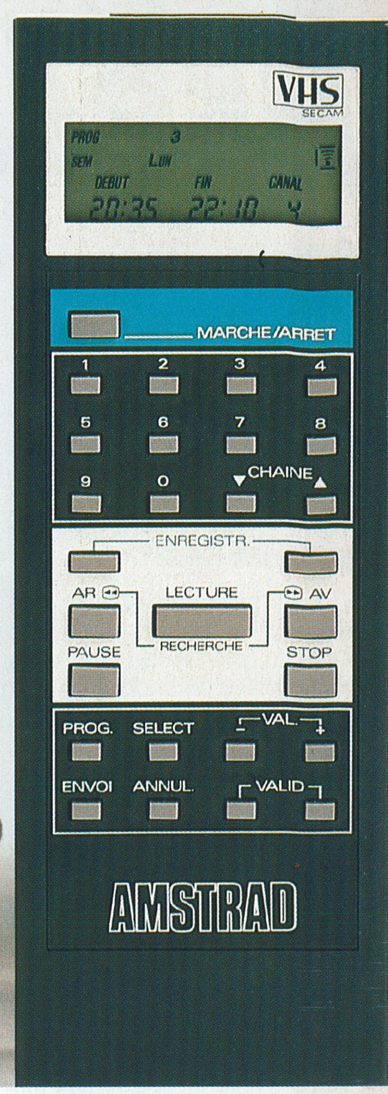
D. T. : A court terme, je ne vois pas tellement d'avantages pour l'utilisateur moyen. Sur une plus longue échéance, si les organisations arrivent à être plus rationnelles et si on arrive à passer outre aux difficultés liées aux différents langages, alors on peut envisager une baisse des tarifs, qui pourraient s'aligner sur ceux du marché américain qui sont 20 à 30 % moins chers que les nôtres. Mais je crois que, pour réaliser cet objectif, il faudra que les personnes qui sont à la tête des compagnies de softs se montrent particulièrement rusées...

Propos recueillis par Pierre Valls.

SUR LE MARCHE

Magnétoscope Amstrad : programmez sans les genoux





Vous le programmez sans quitter votre fauteuil. Avec le nouveau magnétoscope Amstrad, vous entrez dans le domaine de la qualité. La qualité de l'image d'abord. C'est un VHS HQ : ce qui se fait de mieux actuellement. La qualité de la vie, ensuite. Sa télécommande est complète : elle est équipée d'un affichage à cristaux liquides et de toutes les commandes nécessaires pour pouvoir le programmer sans quitter votre fauteuil. Et à un prix Amstrad, s'il vous plaît !

1968 AMSTRAD 1988
20 ÈME
ANNIVERSAIRE

VCR 4800

3.990F



avec programmation sur la télécommande

Magnétoscope VHS HQ SECAM à chargement frontal.

Compatibilité totale Canal + sans aucune modification (2 prises Péritel).

Programmation 5 événements sur 14 jours.

Touche d'enregistrement instantané. Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation. Etc.

Mendès-France, M.C.

Je désire recevoir une documentation sur le magnétoscope Amstrad VCR 4800.

Nom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Code postal |_|_|_|_|_| Tél : ____________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France, B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex. Ligne consommateurs : 46.26.08.83



AMS CPC6

P.C. GOLDHITS

4 DES MEILLEURS DÉFIS POUR L'ORDINATEUR RÉUNIS EN UNE SEULE OFFRE POUR LA PREMIÈRE FOIS

BRUCE LEE™ · WORLD CLASS LEADERBOARD™ · ACE OF ACES™ · INFILTRATOR™



BRUCE LEE™
La légende continue ... A présent, vous aussi pouvez connaître la passion et la technique sur l'un des plus grandes maitres des arts martiaux.

WORLD CLASS LEADERBOARD™
Vous avez maintenant l'occasion de jouer sur les mêmes terrains qui ont défié les plus grandes légendes du golf.

ACE OF ACES™
Une occasion unique de connaître la magique du vol et l'ivresse du Combat Aérien.

INFILTRATOR™
Ce jeu est complètement différent. Il combine l'action, la stratégie et la simulation.

U.S. GOLD

U.S. GOLD (FRANCE) LTD., ZAC DE MOUSQUETTES, 06740 CHÂTEAUNEUF DE GRASSE. (93) 455712



"LOGI'STICK Publicité (1) 48 65 44 55

REVENDEURS BIENVENUS

BON DE COMMANDE à adresser à **LOISITECH. Centre Commercial Terminal 93. 93106 MONTREUIL Cedex - Tél. : (1) 48 59 12 57**

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

TEL ....

Port en sus : Logiciels 25 F
Matériel 50 F

LOCOSCRIPT 2 (disquette + manuel)	350 F	TTC
LOCOMAIL (disquette + manuel)	445 F	TTC
LOCOSCRIPT + LOCOMAIL	695 F	TTC
KIT EXTENSION MEMOIRE (indispensable pour utiliser les possibilités du 8256)	650 F*	TTC
DEUXIEME LECTEUR 720 Ko (pour pouvoir travailler sur des fichiers importants)	1660 F	TTC
INTERFACE SERIE/PARALLELE (pour sortir vers une imprimante externe)	690 F	TTC

* sous réserve d'approvisionnement

AMS PC 10